

www.shpil.com мы с вами одной крови



ШПИЛЬ №1

2006

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ



самый желанный,
мой долгожданный

Splinter Cell: Теория Хаоса

наперсточкины мирового масштаба

The Matrix: The Path of Neo

неисповедимы пути Избранного



ПОСТЕРЫ

ISSN 1609-900001



01>

977160990008

977160990008

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Unreal Tournament 2007, Dark Messiah of Might and Magic, Pro Evolution Soccer 5, Rise of Nations: Rise of Legends, Commandos: Strike Force, Периметр: Завет Императора, FIFA 2006, Indigo Prophecy: Fahrenheit, World Series of Poker, Gun, Shadowground, Восточный Фронт: Неизвестная война, Cold War, Starship Troopers, Хэттрик, WCG 2006, Asus Autumn Cup 2005, nVidia Geforce 6800 GS, Philips DVDR16LS, Franz Ferdinand, Aeon Flux

Подписной индекс – 23852

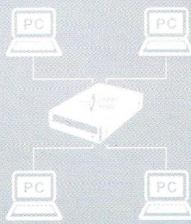


<http://ua.lge.com>

Ми всі користуємося *Зовнішнім* Супер Мульти Один зовнішній на весь офіс



Спільно користуватися одним комп'ютером неможливо, а одним LG Супер Мульти – так!



- **Моделі GSA-2164D / 5163D**
- **Усі DVD та CD формати:**
DVD±R, DVD±RW, DVD-RAM, CD-R/RW
- **8,5 GB DVD±R DL - двошаровий запис**
- **16x швидкість запису DVD±R**
- **USB 2.0 & Dual IEEE1394 інтерфейси**



Life's Good **LG**

Дистрибутори:
Київ "Даталюкс" (044) 249-63-03 • "OPCI" (044) 230-34-74,
Запоріжжя "Рома" (061) 224-02-64,
Одеса "Алгри" (048) 37-97-07 • "Прексім Д" (048) 777-22-77.

Центральний сервісний центр "Лагуна Сервіс" у Києві: тел. (044) 412-42-19
Безкоштовна інформаційна лінія LG: тел. 8-800-303-0000

ДЖИНС

Підключайся!

**копійок
за
хвилину**

**на 1 номер ДЖИНС
до кінця 2006 року**

Стартовий пакет
20 грн.
і на рахунок
60 грн.*

* На рахунку одразу 20 грн., далі по 10 грн. за перші 4 поповнення.

www.jeans.com.ua; 8 800 508 5555

(детальна інформація; цілодобово; безкоштовно з номерів ДЖИНС та міських телефонів в Україні)
Послуга ДЖИНС Друг діє тільки в Новорічній пропозиції ДЖИНС з 26.11.05 до 31.12.06.

Підключитись до Новорічної пропозиції ДЖИНС можна з 15.11.05 до 31.12.05.

Існуючі абоненти можуть до 31.12.05 змінити тариф на Новорічну пропозицію
та скористатися послугою ДЖИНС Друг. Вартість зміни тарифу - 10 грн. з ПДВ.

Тарифи наведено в гривнях (з ПДВ, без ПФ) станом на 26.11.2005 р.

Все-таки, онлайн игры – это замечательно. Только представьте, вы – обычный украинский паренек, играющий, скажем, старым добрым паладином. А он вечером – гном с крайне скверным характером, а днем – американский вице-президент известной сети ресторанов, продающей бутерброды. Даже не подозревая об этом, вы навешиваете всей его партии с ним во гляве и уводите у него из-под носа официальный артефакт.

Утром этот бедняга, не высавшийся и жутко злой, плетется в офис. Он страшно нервничает, мысли путаются, и он никак не может сосредоточиться на работе. В ведомостях и документах, которые он заполняет, проскаивают многочисленные ошибки. В фирменных гамбургерах начинает появляться мясо и даже (о боже!) настоящие овощи и хлеб!

Штатные ядерные химики, ответственные в этой организации за рецептуру, начинают нервничать: а не скратят ли их из-за этой оплошности? Кто-то из них дрожащими руками роняет банку с соусом, и та взрывается. Огонь перекидывается на брикеты с картошкой фри, и те вспыхивают синим пламенем. В считанные мгновения на месте лаборатории остается одна дымящаяся воронка.

Арабские исламисты утверждают, что они тут ни при чем, но самолеты с базы НАТО уже загружены бомбами и подняты в воздух. Но тут уже не выдерживают китайцы: сколько можно США наводить свои порядки во всем мире? И они отправляет два-три небольших взвода (по два миллиона бойцов в каждом) показать им «япону мать».

...Этим же вечером вы возвращаетесь домой, запускаете свою любимую игру, и вас ожидает приятное известие – американский задавака, грозивший вам расправой за артефакт, куда-то пропал. Да и вообще стало как-то просторнее.

Так Добро побеждает Зло. Затем добывает его милосердным ударом меча и снимает все трофеи. А потом, для коллекции, отрезает уши и нос.

Удачи вам, друзья, на узких тропинках онлайновых игр. И читайте наш спецвыпуск по *Lineage II*. Он уже в продаже.

by Olmer

MegaGame

Need for Speed: Most Wanted	4
Pro Evolution Soccer 5	6

Ждем-с!

Unreal Tournament 2007	8
Rise of Nations: Rise of Legends	12
Dark Messiah of Might and Magic	16
Commandos: Strike Force	18

To play or not to play

Периметр: Завет Императора	20
FIFA 2006	22
Indigo Prophecy: Fahrenheit	24
World Series of Poker	26
Gun	28
Splinter Cell: Теория Хаоса	30
Shadowground	36
Восточный Фронт: Неизвестная война	38
The Matrix: The Path of Neo	40
Cold War	42
Starship Troopers	44

П@утина

Хэттрик: матч состоится в любую погоду	46
--	----

Clubничка

Украина на WCG 2006	48
Amazing Gaming зажигает!	
Asus Autumn Cup 2005	51

Железный BoOM!

Война консолей! Война консолей?..	52
Это просто бомба!!! nVidia Geforce 6800 GS	54
Лазерный художник Philips DVDR16LS	56

Музыкальное ЧтиBO!

«Франц Ферди... шо?»	58
----------------------	----

Animania

Возвращение кота,	
или Новый взгляд на старые истины	60

Columbia Бразерс

Aeon Flux	62
-----------	----

Outro

64

P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 — таких игр не существует;
- 3-4 — полный айтой;
- 5-6 — стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 — на любителя (а вообще – неплохо);
- 9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
- 11 — шедевр. Обязательно купите;
- 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).



Рішення для всієї родини.

Збагатіть своє сімейне життя – відкрийте нові можливості за допомогою ПК Delfics® DTS на базі процесора Intel® Pentium® 4 з технологією HT.



Повний асортимент продукції дивись у київській мережі салонів-магазинів «ГігаБайт»:

З детальнішими умовами можна ознайомитися в наших магазинах та Інтернет: www.gigabait.com.ua

- | | |
|---|---|
| ✉ м. Київ, пр. Московський, 16
🕒 (044) 501-0318, 419-8188 | ✉ м. Київ, пр. Маяковського, 10
🕒 (044) 515-8475, 536-0923 |
| ✉ м. Київ, вул. Тимошенка, 21
🕒 (044) 426-1702, 426-1431 | ✉ м. Київ, вул. Велика Житомирська, 6
🕒 (044) 279-2215, 279-8643 |
| ✉ м. Київ, вул. Івана Кудрі, 20
🕒 (044) 531-9728, 528-6553 | ✉ м. Київ, вул. Декабристів, 9
🕒 (044) 562-6699 |

Гарантія на ПК Delfics® DTS - 3 роки. ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО

АКЦІЮ ПОДОВЖЕНО!

З 1 по 31 січня 2006 р. кожний покупець ПК Delfics® отримує в подарунок акустичну систему Sven AF-21 Silk

ПК Delfics® DTS

ПК Delfics® DTS на базі Intel Pentium® 4 630

3.0GHz\2MB cache\800FSB

Материнська плата на базі Intel® 915P

Оперативна пам'ять 512DDR PC3200

Жорсткий диск 120GB SATA

Відеоадаптер ATI RadeOn x700

128MB\128bit PCI-E

Оптичний привід DVD-ROM+CDRW

Корпус ATX 300W

**3099
грн.**



Отримай ГігаСard

у київських салонах-магазинах
«ГігаБайт» та купуй неакційні
товари зі **ЗНИЖКОЮ**

від 3% до 5%
подробиці у магазинах «ГігаБайт»

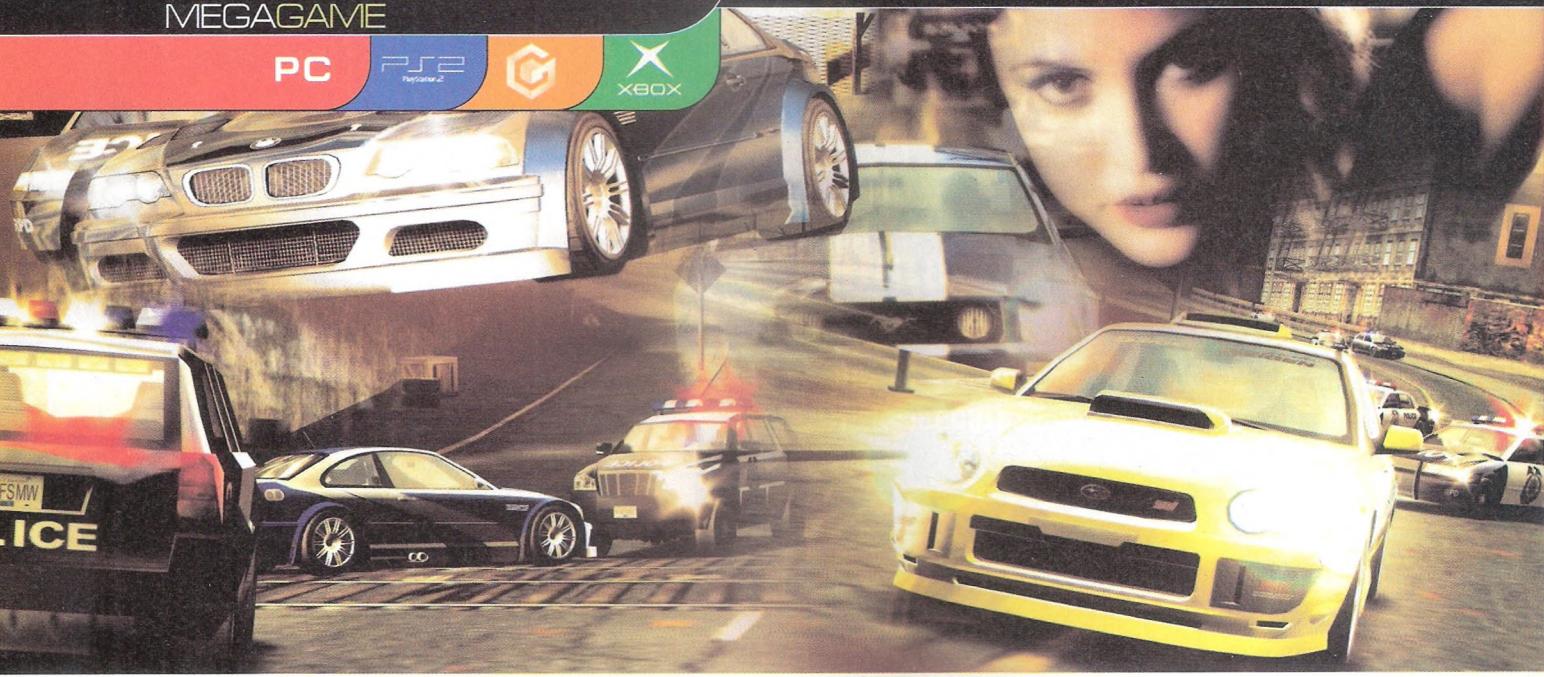
**КРЕДИТ
НА 1 РІК ПІД 0%**

* Компанія залишає за собою право на незначну зміну цін та
конфігурацій. Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за
вашим бажанням. Тільки для київських мереж магазинів «ГігаБайт»

** Подарунок вважається придбанням послуги за 1 грн.



Логотип Delfics — товарний знак ТОВ «Комп'ютер-Сервіс».
Логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino,
логотип Intel Celeron, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep,
Pentium, Pentium III, Xeon з товарними знаками
або зареєстрованими товарними знаками корпорації Intel
та її підрозділів в США та інших країнах.



Название: Need For Speed: Most Wanted

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: EA Canada

Жанр: racing

Системные требования: процессор 1,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.eagames.com/nfs/mostwanted

Мультиплер: LAN

Оценка: 10

Графика: 11

Геймплей: 10

Управление: 10

Звук: 11

Шаг к совершенству

Биговой индустрии остается еще очень много неторых путей. Эти пути остаются таковыми из года в год, и все потому, что инновации и отступления от устоявшихся стереотипов напрямую граничат с провалами и неудачами. Увы, далеко не всем дано быть фантазерами, неистощимыми на выдумки и знающими, где находится грань между гениальностью и бездарностью. Соответственно, «имеем то, что имеем». Но нам грех жаловаться, ведь ходить (или в нашем случае ездить) по самой что ни на есть протоптанной тропе то-

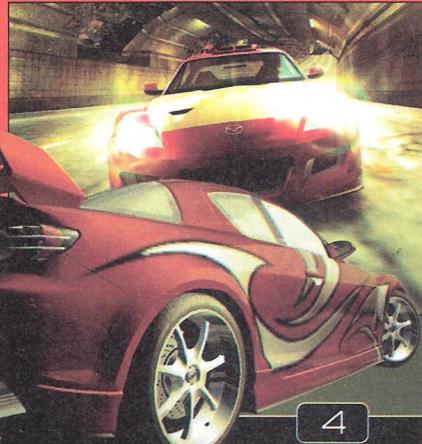
же нужно уметь! В который раз это решили доказать мастера электронного искусства.

Мир не сошелся клином на Need For Speed: Hot Pursuit 2, и вот уже два года подряд Electronic Arts воскрешает в нас самые теплые чувства играми серии NFS: Underground. Нынешний год не стал исключением. Получилось просто и неизбежно: жажда скорости снова возглавила списки продаж по всему миру. В этот раз, отдернув занавесу обыденной жизни, EA Canada решили не изобретать велосипед, а вновь приобщить нас к глубокому, таинственному, порой даже неисчерпаемому миру street racing'a. Величать

сие творение извольте Need For Speed: Most Wanted.

С полной уверенностью можно сказать, что в скелетной основе игры две ее составляющие – Hot Pursuit и UnderGround – сочетаются очень удачно. То, о чем бредили в своих мечтах геймеры, стало явью, и красно-белые-синие огни сирен вновь возвращаются в NFS. Интерактивный мир, горячие погони, шипы на дорогах и вертолеты в небе не стинули без следа. Отныне наша цель в игре – возглавить «blacklist» самых разыскиваемых уличных гонщиков города, а это, уж поверьте мне на слово, задание не из легких.

По традиции в игре нечто, претендующее на роль сюжета, есть. Вы – безымянно-безликий гонщик в городе Rockport, души не чающий в запахе горелой резины и ощущении скорости. Ваша цель – вершина «черного списка». Ваш враг – такой себе злой пижон Razor... Однажды Razor сорвал вашу гонку, в результате чего вы угодили в тюрьму, а он забрал себе вашу любимую BMW M3 GTR. Спустя несколько лет свет солнца свободы вновь освещает ваше лицо, но, увы, пока вы пели за решеткой шансон, ваш противник, не теряя времени, возглавил черный список. Далее все по откатанной...





Игровой процесс, вобравший в себя все самое лучшее из предшествующих частей, представляет собой свободное передвижение по городу с возможностью тюнинговать машины, участвовать в различного рода состязаниях и вскарабкаться на вершину «самых-самых Most Wanted». Каждый из 15 гонщиков «черного списка» – интересный индивидуум и сложный соперник. Чтобы удостоиться чести встретиться с ним тет-а-тет на дороге, вам нужно пройти заранее установленное число гонок и достичь определенного количества очков ущерба блюстителем закона во время погони.

Чего стоит только один «спид брейк» – увлекательный элемент геймплея а-ля Slow mo, позволяющий замедлить время непосредственно в игровом процессе. Этот потрясающий эффект не только радует глаз, но и дает возможность без особых усилий преодолеть кругой поворот и отыскать слабые места в блокпостах назойливой милиции.

Возвращаясь к соревнованиям, хотелось бы отметить присутствие всем известных режимов: Circuit, Sprint, Lap knockout и Drag, а также нововведения – Toll booth races и Speed trap photos. Первый режим – это тот же «спринт» с разницей лишь в том, что вы ездите в одиночку и по чекпоинтам. Цель Speed trap photos мало

чем отличается от цели предыдущего режима. Здесь вам предстоит проходить контрольные пункты (с установленными радарами) на максимальной скорости. Вся интрига заезда в том, что получить первенство на финишной прямой неважно, главное – сумма в милях, которую вы наберете на радарах. Запомните, в этих режимах нет вторых мест, и именно эти режимы являются главным источником доходов.

Что же касается уважения (respect), то это вторая сторона медали. За respect денег в игре не платят, но уважение – все же важная часть вашей карьеры. Все, что вам нужно, это привлечь внимание стражей правопорядка (что, собственно, не составляет большого труда) и, набрав нужное количество очков (нарушая закон), оторваться от погони. Вокруг спидометра расположена шкала, которая будет оповещать вас об уровне разыскиваемости машины. Чем выше уровень, тем больше очков за нарушения вы получите (в придачу к повышению уровня искусственного интеллекта). В этом деле главное – не увлечься. Ведь то, что начинается с преследования одной машины, чревато двадцатью такими же погонями, блокпостами с «ежиками», вертолетами над головой и, конечно же, арестом.

Избежать столь печального исхода вам поможет интерак-

тивность нового мира, в котором есть множество объектов, помогающих «бросить хвост». Например, исчезнуть из пределов видимости блюстителей закона вы можете, сбив водонапорную башню или же подорвав автозаправку, после чего переждав обусловленное время в одном из укромных местечек (указанных на карте), а уж потом как ни в чем не бывало продолжить игру.

Линейка из более чем 30 лицензионных машин порадует игроков как дорогими эксклюзивными автомобилями, так и обыденными железными коня-ми, ежедневно встречающимися на улицах родного города. Для тюнинга последних уже не надо ездить по трем разным мастерским, так как отныне установить новый двигатель, поменять кузов и перекрасить машину можно в одном помещении, что значительно упрощает процесс. Гаража Дино, к которому многие уже успели привыкнуть, в Most Wanted нет. Вместо него игрофели дали возможность настраивать машину во время гонки – посредством элементарного передвижения ползунков. Таким образом, в зависимости от соревнования, в котором вы принимаете участие, можно сделать акцент на скорость и ускорение или же отдать предпочтение аэродинамике и управлению.

Смутное сходство происходящего на экране с кадрами

современных кинолент оказалось не таким уж смутным. Изменения окружающей обстановки в этот раз не ограничились количеством полигонов на метр квадратный. Перемены в игровом мире действительно изобилиуют разнообразием. Автомобили графически поднялись на новую ступеньку развития, и отличить их от реальных прототипов становится еще труднее. Повреждения машин правоохранительных органов хоть и далеки от совершенства, но тоже смотрятся довольно эффектно. Проще говоря, в плане графики и звука все настолько красиво и выдержано, что невольно склоняешься к мысли, что так было всегда, и так и должно быть.

Серия игр NFS уже сделала свой неоценимый вклад в эволюцию развития жанра и, как видим, продолжает это бравое дело. Я не знаю, есть ли единый критерий для оценки компьютерных игр, на котором, собственно, и основывается эстетическое удовольствие, но я точно знаю, что за долгие годы, положив массу труда, EA взрастили поистине увлекательный мир, способный не только утолять жажду фанатов, но и скрасить пару вечеров простым смертным, не пытающим особых чувств к жанру racing.

Виталий Полищук



Название: Pro Evolution Soccer 5**Издатель:** Konami of Europe**Разработчик:** Konami Computer Entertainment Tokyo**Жанр:** футбольный симулятор**Системные требования:** процессор 1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб Video**Оценка:****10****Графика:****8****Геймплей:****11****Управление:****9****Звук:****7**

0 вкусах не спорят



Басня сказывается о тебе

Она была всегда. В началье времен она была одна. На свете не было ничего, кроме нее. В ту пору игра называлась **FIFA**. Так величили ее в древних обзорах, и такое название присваивают ей сейчас.

Случилось так, что однажды, скалившись над смертными, фанатеющими от футбола, **Electronic Arts**, рожденные Хаосом, взялись за творчество. Для начала они создали стадион и поле. Вернее, не стадион и не поле, а их виртуальные копии, тогда еще мало чем напоминающие свои прототипы. После появилась текстура неба, раскинувшегося над земной твердью. И было утро, и было похмелье, и наполнили игроделы трибуны болельщиками, а газон – футбольистами. Ни одно из созданий не было умным и похожим на разработчиков, но решили они, что это все равно было хорошо. И сказали EA: «Издадим как есть, пипл схавает!» – и было так!

И стало это доброй традицией, пока далеко за океаном, так далеко, как далеки от нас небеса, не родился младенец **Winning Eleven** (в Европе и Америке более известен как **Pro Evolution Soccer**). И треснул мир напополам, и каждая половина до мозга костей была уверена в собственной правоте и верности своих суждений. Так творилась история...

Мы с вами, дорогой читатель, живем во времени, где



не существует игрового форума без темы «**Pro Evolution Soccer VS FIFA**». Максимальная зрелищность или же максимальная реалистичность? Казалось бы, каждый должен выбрать для себя сам, на чем, собственно, и должны закончиться все споры. Но, увы, общественность жаждет видеть явного победителя, а не извечных конкурентов. В этой статье я хотел бы дать краткую сравнительную характеристику **PES&FIFA**, частично рас-

крыть все достоинства и недочеты обеих игр.

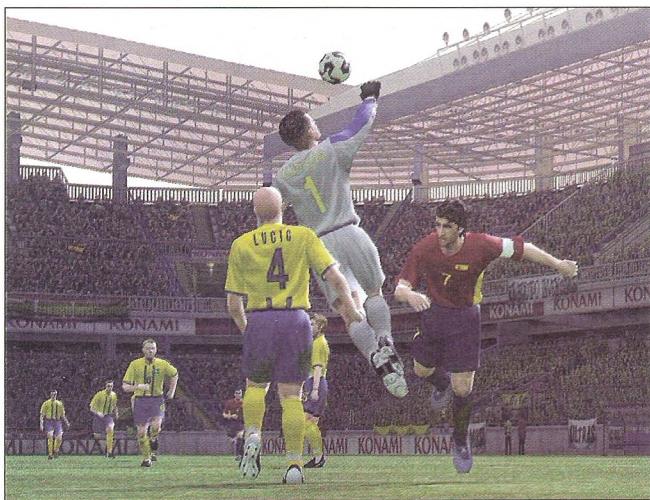
Слепой цветов не различает

Начну я, пожалуй, в том порядке, в котором проставляются оценки.

Итак, касательно графической составляющей, сразу хотелось бы сказать, что в обеих играх задействованы движки, использованные в предшествующих версиях. Несмотря на разницу в выпуске игр, составляющую более двух лет, движок «электронных мастеров» смотрится куда приятнее. Главное меню **PES 5**, «изобилующее» аж тремя фотографиями звезд современного футбола, даже в подметки не годится меню «**ФИФЫ**», и в этот раз не только благодаря вездесущей кроссплатформенности.

Стадион, встречающий нас солнечной погодой, дождем и даже снегом, просто меркнет перед величием шейдерных эффектов, обитающих в «**ФИФЕ**», а о футболистах уже и говорить совместно. Вратари





и анимация в обеих играх стали понятиями совместимыми, но реализма FIFA не занимать, а господам из Konami Computer Entertainment Tokyo стоит уделять больше внимания таким вещам. Резюмируя вышесказанное, получаем то же, что и в прошлом году: с точки зрения графики в «ФИФА» играть приятнее.

Отсутствие прогресса есть регресс

Лицензия всего и вся у канадцев, начиная с игроков и стадиона и заканчивая европейскими чемпионатами, – это козырная карта, которую гражданам Японии побить нечем. Как, собственно, и увлекательный режим карьеры, совместивший в себе зреющ-

весов с PES. Как и раньше, большая часть игры в *Winning Eleven* происходит в центре поля. Борьба за мяч и поиск потайных лазеек в защите оппонента на практике оказываются куда более интересными, нежели постоянные «качели»



ный футбол и менеджмент-составляющую.

Однако какими бы названия клубов ни были точными, а режимы игры – разнообразными, выход футболистов на поле пригибает к земле чашу

от ворот к воротам, встречающиеся в серии игр EA Canada. Что и говорить, удовольствие от забитого мяча ограничит с выигранным чемпионатом в FIFA, а алгоритм искусственного интеллекта заставляет

использовать комбинации в центре, прессинг, проходы по флангам и различные схемы защиты.

По мере ознакомления с игрой даже опытные геймеры запускают режим «тренировки» в надежде изучить комбинации клавиш и, усовершенствовав свое мастерство, показать AI, что оно такое, этот homo sapiens. Действи-

рата. Подобные аномалии встречаются частенько, иначе стал бы я о них писать?

Кто говорит, что хочет, услышит то, чего не хочет

Со звуком, как, впрочем, и с графикой, все осталось на прежнем уровне. Комментаторов можно отключать сразу, а звуковое сопровождение



как непосредственно в игровом процессе, так и вне его, конечно же, разнообразнее и качественнее у господ из студии EA Canada.

Жадность не уменьшается ни излишеством, ни умеренностью

Как ни странно, FIFA даже в своих высших формах в чем грешила, а учитывая, что сейчас игра переживает не лучшие времена, поставить ее выше детища Konami я просто не могу. В процессе эволюции жанра *Pro Evolution Soccer* подверглась суровым испытаниям, и ей все-таки удалось выйти из них победителем...

И вновь меня терзают смутные сомнения, уж не постигнет ли игрофелов участь канадцев? Возможно, я ошибаюсь, но у нас был один монополист. Теперь у нас их двое, и пока никто не выступит гарантом того, что FIFA07 и PES6 не войдут в историю как еще одна пара бездушных клонов. Нам остается только ждать и надеяться, чем, собственно, и предлагаю заняться.

Виталий «Caecus» Полищук

Название игры: Unreal Tournament 2007

Жанр: «притча во языцах», мультиплерный командный FPS нового поколения

Разработчик: Epic

Издатель: рано еще об этом

Дата выхода: надеемся, что 2006 год

Рекомендуемые системные требования:

high-end-компьютеры на момент релиза игры

Официальный сайт: www.unrealtournament2007.com

Unreal Tournament 2007: Лавина чудес или заоблачный бенчмарк?

Видели ли вы когда-нибудь дождь, льющийся не сверху вниз, а из стороны в сторону? Дождь из разноцветных лучей, радужных потоков плазмы и молний, несущихся по полю битвы? Так выглядел последний хит команды разработчиков Epic под названием Unreal Tournament 2004.

UT2004 была полна и самодостаточна, но авторы не остановились на достигнутом, и одним из самых ярких анонсов 2005 года стало заявление о работе над Unreal Tournament 2007. Фундамент для Игры Нового Поко-

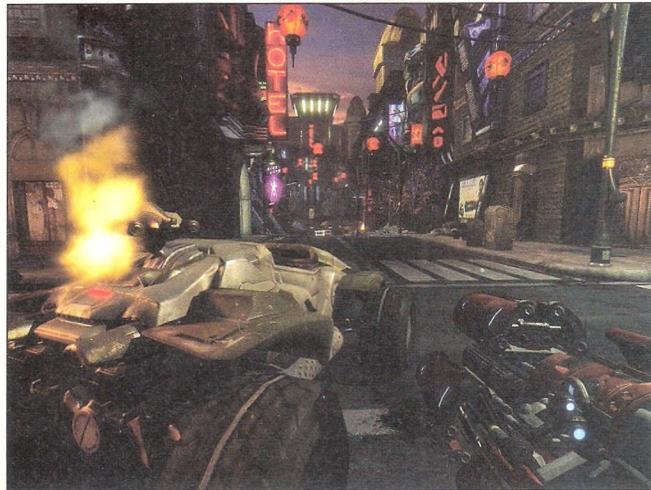


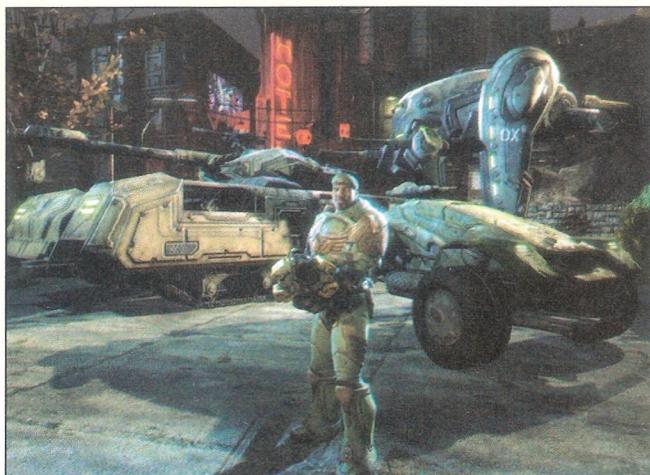
ления – движок под кодовым названием Unreal Engine 3. Давайте задумаемся: на действующем движке хита Unreal выходит невимоверное количество игр разного покрова, и, вероятно, новый

движок станет основой целой армии пустых игр. Пустая красота не ценится ни в людях, ни в играх...

Конференция разработчиков GDC в этом году ясно дала понять: реализация рево-

люционных идей из разряда фантастики перешла в ряд практически готовых разработок. Движок Unreal 3 будет использовать тотальные (для широкого спектра игр) разработки, обеспечивающие множество красивых спецэффектов, в частности технологий HDR (High Dynamic Range) и Bump offset mapping, о которых мы уже наслышаны. Эти разработки будут развивать освещение и обработку поверхностей в игре, позволяя от абсолютно плоских поверхностей перейти к эффекту объемности, структурированности и реалистичности. То есть, если задумана кир-





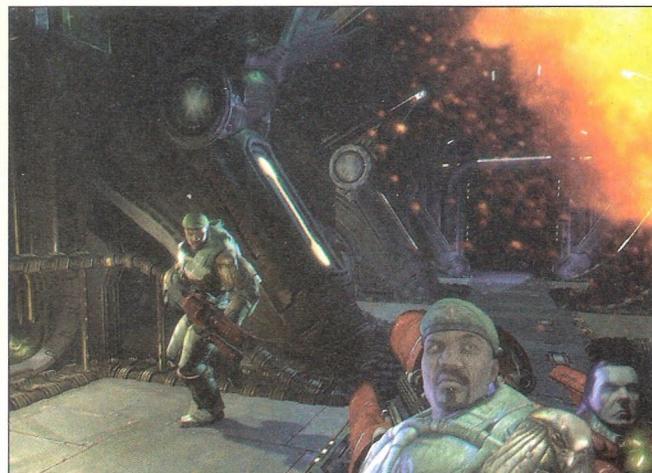
личная стена, она и будет выглядеть в точности, как кирпичная стена, а не как обои с рисунком кирпича. Однако настораживает: объявлено, что игры для PlayStation 3 вполне могут использовать те же технологии. Становится непонятно, как технологии будут делить PC и PS3 и какой ценой эти технологии будут внедрены?

Разумеется, необычайная красота потребует необычных ресурсов компьютера, возможно, сопоставимых с требованиями к 3DMark2005 (всё же наемся на оптимизацию движка для мультиплатформенности). Давайте введем понятие «наилучшая ДОСТУПНАЯ графика» – красота, доступная даже тем, кто не может себе позволить обновление «железа» каждый месяц. Из игр 2005 года в качестве примера можно привести Quake 4, который при замечательной картинке умудряется значительно отставать по запросам от шо-

ка этой осени – игры F.E.A.R (эта-то идет нормально только у обладателей «high-end»-решений) и терпимо «бегает» на машинах, прошедших апгрейд после «торможения» Doom'ом 3 и прочими «графомерами». А вот UT2007 карты, не поддерживающие шейдеры, для таких игр не подойдут, и, думаю, потребуются именно шейдеры третьей версии.

Более того, UT2004 требовала на диске намного больше места, чем занимала сама. А UT2007? Посмотрим!

Относительно новинок физики и обработки движений: технология ragdoll уже порядком поизносилась, и в UT2007 ей не место. Но авторы обещают ее отшлифовать настолько, что станет очень удачным возрождение такого веселого тактического приема из прошлого – прикинуться трупиком, а потом воспользоваться уснувшей бдительностью зазевавшихся ротозеев! Чувствуете, какой эффект



это привнесет в игру?!

А теперь представьте себе ragdoll-фишку, раскинувшуюся в UNREALьной позе в лучших традициях сюрреалистов и абстракционистов. Верить разработчикам? Да!

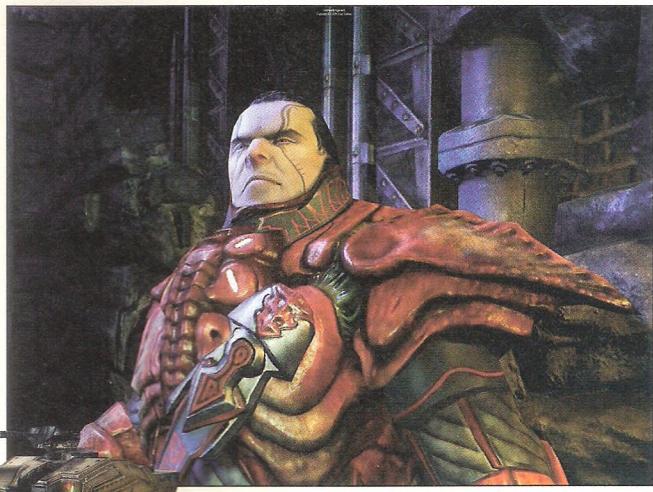
Общая физика в игре будет построена на технологиях под названием Novodex от Ageia.

Посетители конференции GDC стали свидетелями чуда: неимоверная лавина (результат работы новых технологий) поворгла в радостный транс зрителей. Представьте эту лавину как элемент игры: задача одной команды – расчистить завал и запустить систему, а другой – создать эту самую лавину и помешать первой расчищать завалы. Новых интересных тактико-стратегических заданий будет много. Получается, что FPS теперь сплавят с риал-

таймовой стратегией. Занятно!

Конкуренция... Quake и Unreal! Свет и тьма! Север и юг! В плане Deathmatch'евых боев – это ве-





ные конкуренты, не сравнимые, но преследующие одну цель: сделать досуг двух команд игроков более интересным. И если вышел Quake 4, то ответом ему будет Unreal Tournament 2007! Две стороны одной медали – Quake Wars и UT2007 – призваны стать в будущем главными сетевыми аренами.

Чем же нравится нам мультиплер? Смотрите: во-первых, боты – неодушевленные и нереалистичные чурбанчики, а в мультиплере играют реальные люди. Вот наша команда: здоровенный детина с пушкой – это приятель, а огромный робот – это девчонка-соседка (или начальница). А вот команда врага: начальник ЖЕКа, отключивший воду, и преподаватель, поставивший двойку. ☺ Во-вторых, как ни странно, сетевые игры сближают, хотя и меньше, чем отдых с друзьями на свежем воздухе. В-третьих, компьютер холоден и точен, AI неинтересно и хладнокровно побеждает лучших шахматистов, ему чужды человеческие ошибки и «человеческий фактор». Поэтому бум сетевых игр продолжается, и Unreal с 1999 года держит марку: ураганный геймплей, яркие краски, сильный искусственный интеллект, бодрая музыка, занесенная в плейлисты моих друзей.

В UT2004 игроки получили великолепный арсенал, около десятка транспортных средств вместительностью до пяти человек, около сотни великолепнейших карт,

три с лишним десятка колоритных персонажей – в десяти режимах игры! Это был настоящий прорыв в будущее.

Внимательно проанализировав все пожелания приверженцев игры (уважаю!), Epic умело совмещает их со своими идеями. В итоге нам пообещали, что игра «версии 2007» будет сплавом UT2004 и классического Unreal и впитает только лучшее из двух игр: теперь не удастся так неправдоподобно летать и прыгать, зато бои станут более футуристически-серъезными. Основной упор развития игры – разумеется deathmatch! А точнее, как выражаются авторы, «deathmatch space»: теперь главная идея – сделать игру пространственной, мир – более атмосферным,



а понятие «уровень» уступит место понятию «окружающая среда»

в режимах «deathmatch», «team deathmatch», «capture the flag», дуэлях «один на один». Domination как наименее популярный режим из игры уберет – контроль двух далеких друг от друга точек особой радости не приносил.

Королями будут как признанные лидеры – режим assault («штурм»), onslaught («яростная атака») – именно здесь впервые появились легендарные бои на неимоверных транспортных средствах), так и новый вид – conquest («завоевание»), на который авторы возлагают большие надежды. Это более продвинутая вариация режима onslaught с направленным игровым процессом, с еще более диковинными

видами транспорта, удивительной средой, в которой будут проходить эти бои (разнообразные крепости, техногенные сооружения). Причем всё это будет живым, движущимся и взаимосвязанным. Сначала воюем на одном месте, рассматривая в отдалении красоты пространства, потом бьемся уже на этих самых красотах, проникая легко из одной в другую. Бесцельное блуждание игроков на карте будет сведено к минимуму благодаря оптимизации системы контрольных точек. Возможностей применить тактику будет множество, что подтверждено демоурном DM_Carbonfire. Но если onslaught ориентирован на захват точек, то conquest будет связан с контролем территорий, приносящих драгоценный ресурс Тиридиум (и снова элементы стратегии).

Как видим, через год-два нас ждет заведомо легендарная игра, проверенная временем. Продуманные режимы командных боев обещают увлекательное времяпрепровождение. Однако к опасениям, связанным с любой анонсируемой игрой, добавляется опасение, справится ли компьютер с такими «наворотами»? Станет игра открытием или очередным на-водящим грусть продуктом? Об этом судить пока рано, а общее впечатление от анонсов вселяет оптимизм! Ждем достойного продолжения достойной игры!

**Вожак Red Team в UT2007,
Денис «Napalm» Якушенко**



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

МАГІЯ КРОВІ

"Магія крові" – дивовижна гра". "Візуалізація чарівних двобоїв, виглядає так, що хоч у рамку та на тематичну виставку в ДМІТ імені Пушкіна"

– "XSMagazine", 09'2005

"Головне враження – це проект с чудовою + оригінальною ідеєю та професійним втіленням. В ньому зібрані найкращі якості ігр, в графі «жанр» яких прийнято писати привабливе сполучення Action/RPG"

– "РС Ігри", 11'2005

"Говорити про графіку «Магії крові» можна тільки з захопленням. Краса, яка спиняє подих.

– "Країни Ігор", 11'2004



SKY FALLEN

ПОДІЛЛЯЙТЕ СИЛУ

© 2005 Sky Fallen Entertainment. Всі права захищені

© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені

ЖДЕМ С...

PC

PSP



Rise of Nations RISE OF LEGENDS

Название: *Rise of Nations: Rise of Legends*

Разработчик: Big Huge Games

Издатель: Microsoft

Жанр: RTS

Системные требования:

процессор 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 32 Мб Video,
2 Гб свободного места на диске

Дата выхода: второй квартал 2006

Официальный сайт: www.riseoflegends.com

Большому дракону – большая торпеда

Жила-была принцесса. Однажды злая колдунья предсказала ей, что на свое шестнадцатилетие та уколет веретеном палец и заснет вечным сном... Тогда король-отец приказал отрубить дочке все пальцы.

Сказка



Есть где-то в вечности мир под названием Айо. Великолепный мир, где магия не только сохранилась, но и является главной силой, управляющей всем и каждым. Здесь правит могущественная и древняя раса – алимы, более известные как

«пустынники», – потому что они единственные, кто в совершенстве владеет этой самой магией. Они молчаливо покровительствуют всему живому, и никто не смеет противиться их великой силе и тайным знаниям...

Спокойный архаичный мирок, населенный разнообразнейшими расами, народно-

стями да и просто чудными созданиями, несмотря на такую разномастность популяций, довольно долгое время был лишен встрясок и воен.

Так было, так есть. И так должно было быть по плану пустынников. Но ведь самые великие и колоссальные планы, как мы знаем, всегда рушатся

из-за мелочи, недосмотря и прочих мелких пакостей, как то метеорит размером с Луну, высадки инопланетных захватчиков или падение цен на «огненную воду». Правда, к величайшему потрясению алинов, в этот раз причиной того, что жизнь Айо, тихой и спокойной рекой текущая в никуда, забурлила, словно котел с дьявольским зельем, стал народ, прозванный винчами. Небольшой, неинтересный и доселе мало кому известный, он в один миг перевернул весь ход истории. Правду говорят – в тихом омуте черти водятся. Почти без контроля и внимания со сторо-

и прочими частями тела, показывая неприличные жесты и вообще обезьянничая, но все же не решаясь напасть первыми. Возможно, из-за страха, хотя, может быть, просто из-за лени. Вскоре хрупкий баланс разрушился, и с ужасной силой разгорелась война. Это произошло, когда погиб правитель винчей-технологов Минана (и чует мой печенка, злобные пустынники приложили к этому свои волостные щупальца), а власть перешла к его брату, Джакому, высевшему убийцу и раскрывшему заговор высших государственных чинов. Как раз тут в конфликт встрияли зловредные

Чем больше игр уходит на золото, тем более капризным и переборчивым становится игрок. То ему это подавай, то во-он ту забавную штуковину. И по-пробуй только где-нибудь что-нибудь «спионерить» или скомпилировать! Знакомые до боли уровни, легко предсказуемые (даже с закрытыми глазами) повороты «ну очень неожиданного сюжета» или вусмерть заезженная идея вызывают не просто желание намять бока и фейс разработчику, они еще и сурово бьются ногами игровыми журналистами. Клон. Плагиат. Расстрелять. Если же девелопер не дурак и не желает



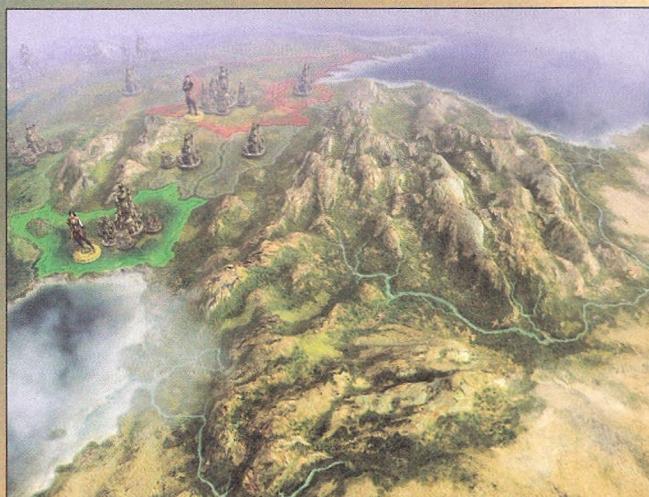
ны владык, спокойно развивающиеся, винчи научились создавать великолепные и фантастические машины, умеющие самостоятельно шагать, ездить и даже летать, способные противостоять могущественным чарам Алинов.

Но... но поначалу, кроме того, что весь мир перевернулся с ног на голову, ничего из ряда вон выходящего не происходило: алимы скрипели зубами и злобно смотрели в сторону винчей, грозя кулаками

алимы, решив во время классовой раздробленности и почти что начавшейся гражданской войны поработить свободолюбивый народ винчей и тем самым уничтожить технологическую угрозу. Однако почитатели шестеренок и поршней не стали покорными овечками и, выгнав из своих рядов предателей, сплотились для отпора могучему противнику. И вот вся планета погрузилась в хаос, меч войны обрушился на мирно дремавший до этого мир...

получить палкой по голове, а хочет много-много любви и признательности геймеров в долларовом эквиваленте, он постарается угодить потребителю конфеткой с новой оригинальной начинкой и в красочной обертке. Скорее всего, именно к такому выводу через многочисленные размышления о сущности бренного и бренности сущего и гаданий на кофейной гуще и пришла команда Big Huge Games. В свое время они отметились созданием легендарного *Rise of Nations*, и вот сейчас в их логове кипит работа по завершению, не побоюсь этого страшного слова, игры – *RoN: Rise of Legends*.

Тут стоит сделать маленькое лирическое отступление и вернуться в немного забытое прошлое, к моменту выхода первого *RoN*. Так вот, честно говоря, ничем экстраординарным и инновационным он и последовавший вскоре аддон не выделялись. Это была обычная стратегия в реальном времени из тех, где мы, как обычно, начинали жалким





племенем больших волосатых обезьян, а заканчивали триумфальное шествие сквозь века и цивилизации уже полу-кибернетическими *homo sapiens* с полным комплектом нанотехнологий. Но все-таки игрушка отличалась фантастической атмосферой и довольно интересным геймплеем, что и привлекало толпы геймеров. В продолжении, которое уже не за горами, как оказывается, разработчики решили дружно плюнуть на развитие нации от одноклеточного организма до высшего разума и кардинально поменять всю концепцию игры. Вместо исторически правдивой стратегии перед нами предстает экзотический гибрид фэнтези с технологичной вселенной. Ум-м-м, ням-ням, это должно быть вкусно. Согласитесь, перспектива увидеть сражение гигантского хрусталь-

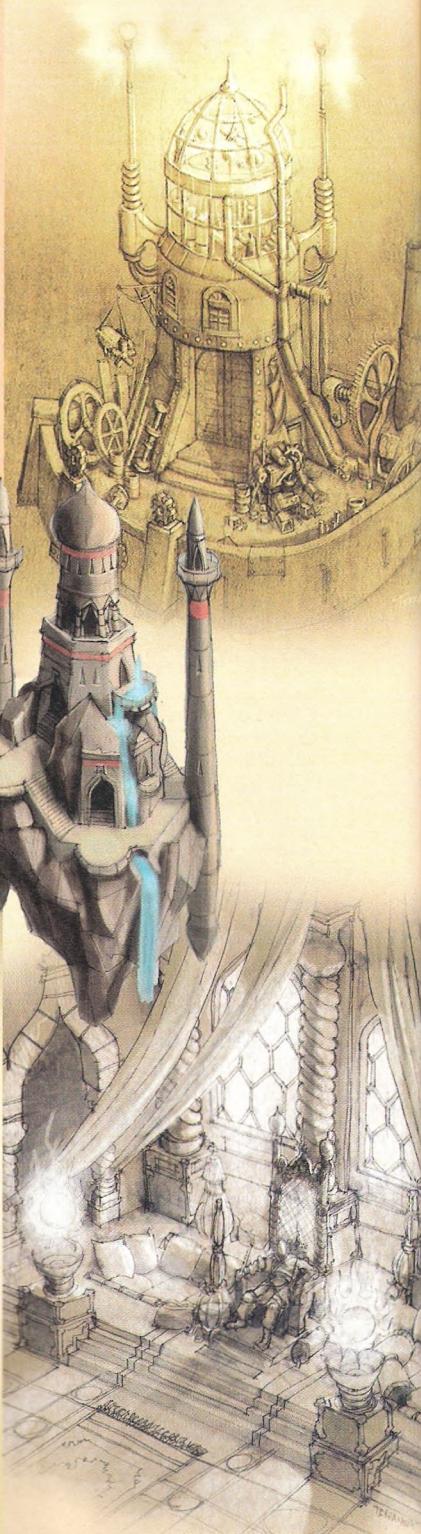
ного дракона и не менее колossalного механического паука (супер-юниты алинов и винчей соответственно) довольно заманчива. Вообще, оглашенный короткий список некоторых представителей бестиария за обе стороны вызывает трепет: тут вам и волшебные джинны, и огромные скорпионы, и паровые танки, и шагающие машины, и еще огромное количество разнообразнейших юнитов. Помимо противоборствующих алинов (созданных под впечатлением от арабских сказок) и винчей (тут, вероятно, музой девелоперов было творчество гения Леонардо да Винчи), разработчики сообщают о еще двух расах, задействованных в конфликте. Правда, о них на данный момент ничего не известно. Видимо, команда Big Huge Games решила сделать нам маленький сюрприз.

Еще на ранних этапах создания игрушки была замечена по-разительная графика – вы только взгляните на картинки. Если скриншотом и можно передать атмосферу, то это явно удалось именно здесь. Всё выглядит просто фантастически – чарующие замки, техногенные города, воинственные армии... Уже сейчас можно заметить огромнейшее число деталей и мелочей, которые щедрые разработчики добавили в игру. Возникает такое ощущение, что грядущий *Rise of Nations* будет ни много ни мало настоящей сказкой, с которой нам вряд ли захочется расставаться. Геймплей, надеюсь, будет на очень высоком уровне.

Ну что ж, игрушка выглядит заманчиво. Зуб даю, что мы получим отменный продукт; осмелись утверждать, что это будет шедевр. Ну, на случай если *RoN* все-таки провалится и, гордо вскинув голову, проползет в гостеприимно открытые двери камеры пыток рубрики «ацтой», то зуб будет забирать у *Legion'a*. У него их целых два.

Итак, фанаты старых творений BHG плачут навзрыд о приказавшей долго жить известной исторической стратегии и делают себе характеристики, а любители интересных и неординарных проектов с нетерпением потирают свои загребущие ручонки и ждут-с.

Khaj Tosin



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

Корсари III



Чотири великі морськи держави минулого ведуть боротьбу за панування в Карибському архіпелазі. Бажаючи заручитися підтримкою досвідчених мореплавців і славних бійців, губернатори наймають на службу корсарів. Йди на службу однієї з країн або стань вільним головорізом. На тебе чекає великий, сповнений небезпек і пригод світ, який живе власним життям і постійно розвивається, видовищні морські битви, дні і місяці нелегкого шляху в погоні за багатством і славою. Досліджуй безкрайні морські простори Карибів, борися зі штурмами, бери на абордаж найкращі судна, захоплюй і розвивай власні колонії – ти сам господар своєї свободи. І якщо ти спритний і хитрий, хоробрый і рішучий – можеш не сумніватися: Архіпелаг буде твоїм!

© 2004 ЗАТ «1С». Всі права захищені
© 2004 Акелла. Всі права захищені



Название: Dark Messiah of Might & Magic

Разработчик: Arkane Studios

Издатель: Ubi Soft

Жанр: шутер с элементами RPG

Дата выхода: 10 октября 2006 года

Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 1,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб Video

В чем сила, брат?



Боюсь, после прочтения названия игры у многих слюна начала течь (в принципе, так и у меня было), но вот когда глаза опускаются до строки жанра... Неужели нас порадуют «Силой и Магией IX»? Но тогда почему вместо привычной РПГ мы видим какую-то несусветную ерунду? А всё на самом деле очень легко объясняется: просто это никакое не продолжение старого сериала, и единственное, что будет общего у этой игры и у прошлых «Майтсов», так это пару слов в названии да некоторые элементы вселенной. Обидно.

Но ведь разработчики и не подсовывают нам свинью под нос, они же заранее нас предупредили, что просто хотят сделать хороший «мясной» шутер с довольно-таки сильной сюжетной нагрузкой... И, в принципе, шутер у них получится довольно проработанный (надеемся); посудите сами, делать игру на уже раскрученной вселенной с хорошим движком...

Действие игры будет разворачиваться на новом континенте сериала, причем хотелось бы заметить, что эта часть света ранее не упоминалась нигде. Как вы можете догадаться, жители сего пре-

красного края живут мирно и дружат с природой, птичками и разными зверьками. Вот, сейчас представляю себе картину, как орки, тролли, гоблины и прочая нечисть носится по полю и ловит сачком бабочек. Ага, вы правильно меня поняли: на этом чудесном континенте люди бывают только двух типов: «зажаренные» и «еще-не-зажаренные».

Не знаю, следует ли пересказывать историю «райского Уголка» с большой буквы «У»; думаю, вы и так понимаете, что тут в дальнейшем будут фигурировать преимущественно горы трупов, смерть, войны

и некий загадочный Темный Мессия, упомянутый в названии игры. И если с первыми все понятно, то о загадочном мессии разработчики ничего не говорят (да они, злодеи, вообще много чего об игре скрывают!).

Чтобы бороться с этим ослом... или злом, нам придется сыграть роль ученика могучего волшебника. В один поганый день этот визард вручает нам какой-то артефакт (скорее всего, очень мощный и необходимый для спасения мира) и посыпает нас отнести его своему знакомому. Больше ничего не известно, так что будем ждать дальнейших заявлений.

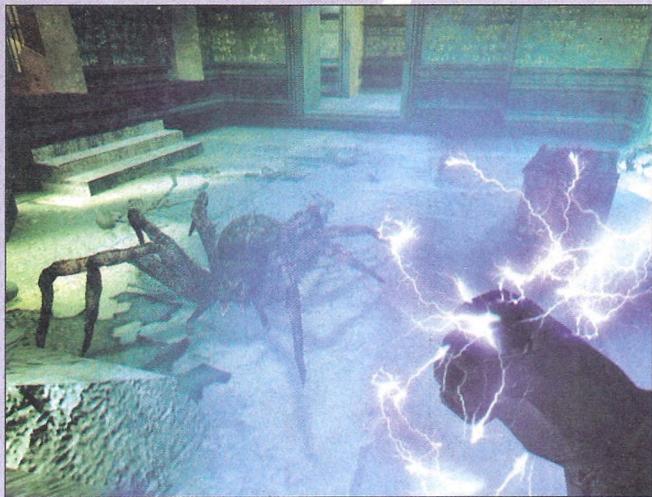




лений насчет сюжета, а пока придется довольствоваться только этим.

О жителях самого континента информации мало: на данный момент даже неизвестно, будут ли там нормальные человеческие поселения. Куда больше подробностей мы знаем о самом процессе игры, характеристиках героев, особенностях боя. И, поверьте, некоторые из этих подробностей не совсем радуют. К примеру, разработчики отказались от всех профессий, кроме воина, мага и вора (там он именуется ассасином). Также вполне возможно, что генерить перса мы не будем, и все скрилы и статьи будут заранее «приписаны» каждому типу героя (понятно, что в этом случае выбора расы тоже не будет). Для каждого из этих типов героев будут свои способности и тип прохождения. Так, за вора нам предстоит сыграть настоящий «stealth action», где придется постоянно скрываться в тенях и тихо уничтожать воинов, подходя к ним со спины (говорят, что будет присутствовать навык «перерезать глотку»).

Конечно, мы будем получать экспу и раскидывать ее по навыкам, но и без того понятно, что запас навыков будет довольно ограничен. Так что мож-



но сразу отказаться от всех общепринятых навыков, связанных с общением – это же шутер, и показателя «характера» тут не будет. Зато система боевых навыков будет на высоте. Более того, девелоперы решили взять для игры боевую систему, чем-то похожую на ту, которая была в Arx Fatalis (в русской локализации – «Крепость Аркса»). Только вот получится она в несколько раз круче и юзабельней, ибо добавят они в нее то, что ранее было так необходимо для нормального боя.

Так, у нас появится шанс делать различные комбосы, спецудары, и даже блокировать атаки противника, плюс следует учсть то, что весь бой происходит от первого лица (на третий может даже намека не быть)! Хотя о крутизне системы боя может и не стоит разговаривать – уже сейчас народ в Интернете кидает фразы типа «для такой игры понадобится две клавиатуры и три

руки». Может, именно так оно и будет, а может, это просто обиженные крики поклонников былого сериала.

Теперь пришло время сказать пару слов о магии, которая без сомнения в наличии будет – название игры обязывает! ☺ В роликах к игре уже были продемонстрированы несколько заклинаний, действие которых указывает на то, что сами спелы активно взаимодействуют с окружающей средой, возможно, также будут присутствовать спелы ритмического морфинга. Причем именно рациональное использование этих особенностей спелов и будут основополагающими для мага. На данный момент неизвестно, сколько спелов или даже школ магии будет в игре. Мы знаем только, что будет около сорока видов оружия, из которых чуть меньше трети будут доступны магам.

Все эти радости и прелести будут доступны на двенадцати



левелах (не слишком много, хотя кто его знает, каких они будут размеров), плюс игра разрабатывается также на мультиплер (до тридцати двух игроков). Причем для многопользовательской игры готовят новый игровой режим, который разработчики описывают как онлайновые динамические кампании (что это за зверь такой?). И если вы думаете, что реализовать это на движке игр типа Arx Fatalis будет невозможно (динамический свет, полностью интерактивная среда, зеркальная вода, небо – которых мир еще не видывал, – потрясающие тени), то не ошибетесь. Посмотрите на скринь: неужели вы не замечаете, что все эти красоты обеспечивает движок всем знакомой «Халвы второй», который разработчики взяли у... и так понятно, у кого они его взяли.

Народ, после прочтения этой статьи вы не станете богаче, вы не поумнеете, вы даже не обретете вечной жизни. Зато вы, может, поймете, что к этой игре нужно относиться не как к плохому продолжению хорошего сериала, а как к отдельной саге, основанной на легендарных играх от временно усопшей 3DO.

Legion[FN], tailler@mail.ru



ЖДЕМ С...

PC

PS2
PlayStation 2



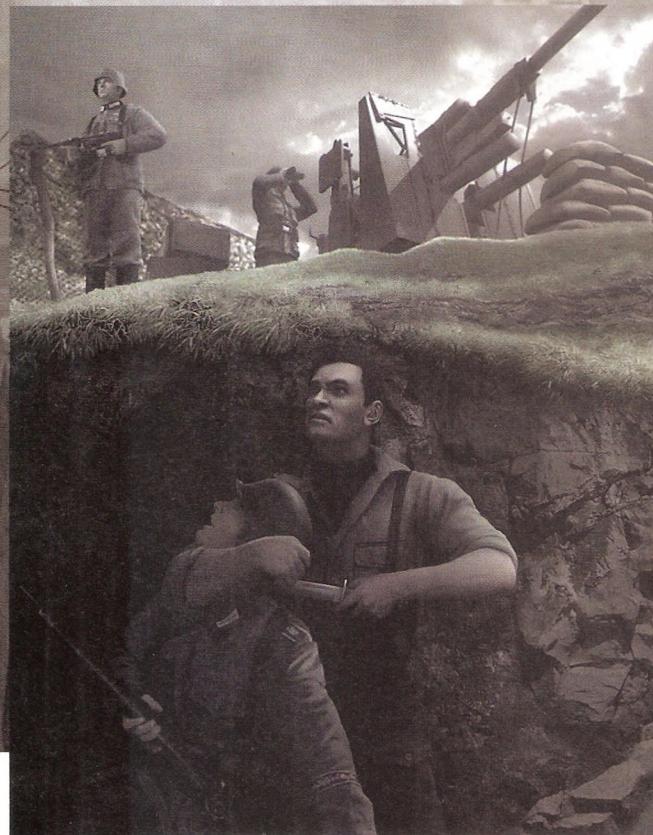
Название: **Commandos: Strike Force**

Разработчик: Pyro Studios

Жанр: FPS

Системные требования: Pentium 4/Athlon XP, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Дата выхода: 01.02.2006



Ударный отряд возвращается

Миру – мир,
Войны не нужно,
Мы нацистов мочим дружно.

Вот, кажется, совсем недавно вышла последняя часть этой прекрасной серии. Все фанаты уже давно прошли ее по пять-шесть раз, а ненавистники неудачно попытались облить грязью. От чего делать и те и другие начали играться в «Телепузов», да время от времени молится на Поке-

моново отродье. Игры, фильмы и книги о Гарри Поттере с тех пор стали еще хуже, и в мире значительно увеличилось число людей, желающих Роулинг всяческих неприятностей.

Умирающий мир желал инноваций, и бравые ребята из «Пайро Студиос» поняли, что вот и пришел их час изменить судьбу вселенной – они заявляют о выходе новых Comman-

dos, причем заявляют, что новая часть будет шутером. Эта новость в момент сотрясает весь мир, Телепузиков и Покемонов топят в колодце, создательницу Потного святая инквизиция сжигает на костре. Мир, выкинув из головы всё бренное, начинает следить за процессом разработки великой и могучей Strike Force, и только избранные, только

те, кого не смогли найти и убить уже ранее упоминавшиеся бравые ребята из Пайро, ждали выхода великого и страшного шутера «Буратино: Возвращение Деревянного Мстителя»...

Нетрудно догадаться, что сильных изменений в сюжете и концепции Commandos не произойдет. Веселый отряд любителей немцев будет





по-прежнему их расстреливать, душить, угонять у них технику, тырить секретные мануалы и генералов (причем уводить из-под вражеского носа как своих, так и вражеских). Удивляйтесь? А что такого? Это у нас с вами 2006 год в дверях, а для милого отряда спецназа по-буржуйски все еще 1939–45 годы, Вторая мировая еще не закончилась, и по небу продолжают летать немецкие бомбардировщики тех времен.

Никто не знает, как есть хитрого зверя по кличке Плазмаган и почему нужно знать имя человека со странной фамилией Кармак. Дык, вы говорите, что в прошлой части все закончилось? что наш бравый отряд таки добрался до Берлина? и что... Извините, что перебиваю... Неужели вам не все равно, чем закончилась прошлая часть? Считайте, что пред нами – приквел. Скажем, в новой части мы рассмотрим те фрагменты жизни спецотряда, о которых мы и знать не знали из прошлых частей. А узнать придется много, ибо будут колесить наши друзья, как обычно, чуть ли не по всей Европе. И, по старой традиции буржуйских разработчиков, самое смешное нас будет ожидать в «мазе Раше», где нам придется столкнуться с вечным снегом, водкой да серией операций по спасению танцующих медведей с балалайками. Одним словом, увидим трезвое описание «правильного» Советского Союза.

Вот уже представляю, как вы потираете руки, чтобы услышать инфу о новых специалистах, которых добавят в спецотряд. М-да, можете конечности свои потирать

и дальше, так как под нашим заботливым крылом остались только трое: снайпер, шпион и зеленый берет. Только не надо ворить, что этого мало, что «у девелоперов должны были сердца совершенно окаменеть», ибо «как можно было пойти на такой нечеловеческий поступок?». Напомню, игра не будет всем знакомой тактической стратегией, это будет уже шутер, а для игр такого плана количество представленных профессий вполне нормально. Шпионом мы будем отыгрывать стел-элементы, красться по темным коридорам, ползать по вентиляционным шахтам и резать нацистов со спины. Берет станет настоящей машиной смерти, только он сможет расстреливать немецких друзей всеми видами оружия (начиная от легких пистолетов и винтовок и заканчивая гранатометами и фаустпатронами). Прохождения за этого немногословного кадра будет чем-то напоминать игру в «Серьезного Сэма». Снайпер же будет обладать секретным навыком «мастер слонобоя» и будет убивать только со значительных



расстояний. Как и прежде, любой герой сможет пользоваться только тем оружием, по которому он специализируется. К примеру, снайпер не сможет применять ножи, а берет не сумеет использовать снайперку, о шпионе лучше вообще промолчать. Всё оружие, которое мы сможем использовать в игре, реально существовало в прошлом, и никаких мега-активных расчленителей с прицелом или электро-плазменных шотганов мы не увидим. Реализм, реалистичность и только реалистичность...

Еще не известно, нужно ли будет выбирать героя перед заданием, или на каждую из миссий, как и прежде, будут выдавать кого-то конкретно. А может, мы вообще будем вынуждены выбрать только один раз и отыграть всю игру за «единожды избранного». В миссиях нам будут давать помощников, которые значительно облегчат жизнь. Некоторыми из них мы будем управлять посредством приказов, а над некоторыми, возможно, нужно будет брать контроль и полностью отыгрывать их роль. Сейчас утверждать можно всё.



Игра будет использовать модифицированный движок GTA, он на данный момент отображает довольно красивую картинку, плюс точно не будет требовать слишком много ресурсов, коих вечно не хватает на потребности геймера.

Дизайн левелов и локаций, как и в прежних частях Com-mandos, будет находиться на высоте. Не верите – посмотрите скринь, а еще лучше – качните ролики из Интернета (описывать красоту уровней можно долго, но, как говорится, лучше один раз увидеть). Для того чтобы уж слишком нудно не стало, игроку обещают мультиплеер на шестнадцать участников. Причем ходят слухи, что в нем будет реализован ранее обещанный, но так и не воплощенный в The Thief 3 режим игры. Только в Com-mandos часть игроков (фрицы) будут пытаться защитить зону от проникновения в нее вражеского спецотряда, а не от воров, как думали сделать в «Сифе».

Описывать больше нечего, осталось только ждать выхода самой игры, и в час Икс насладиться плодами трудов Pyro Studios, добрых парней, которые нас ни разу не подводили и если уж выпускали игру, то мегапроект. Что ж, осталось ждать еще совсем чуть-чуть, и по небу опять пролетят вражеские истребители, над головами будут свистеть пули, а танки будут своими гусеницами поднимать пыль с земли и петь мелодию войны.

Кто говорил, что Вторая мировая закончена? Ее еще только предстоит пройти...

Legion, taller@mail.ru

ПЕРИМЕТР

ЗАВЕТ

ИМПЕРАТОРА

Название: Периметр: Завет Императора
Разработчик: К-Д ЛАБ
Издатель: «1С»
Жанр: RTS
Системные требования:
 Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц,
 512 Мб, 64 Мб 3D Video

ОЦЕНКА:	10
Графика:	9
Геймплей:	9
Управление:	10
Звук:	9
Сюжет/концепция:	10 (для тех, кто понял)

Glory to the Immortal Emperor! Space Marines

Внимание! Этот документ содержит информацию для ограниченного доступа. Ее распространение или комментирование может затронуть интересы многих сторон и вызвать непредсказуемые последствия.

П=файлы ☺

Bес и всегда в диком восторге от новшеств и оригинальных, необычных идей – и геймеры, и игровая пресса. Но только отношение к оригинальности вышеупомянутых прослоек гейм-общества совершенно разное.

Акул журналистики интересуют сногшибательные факты, большие числа, умные слова, громкие заявления, красивые картинки. А нор-

мальному, так сказать, среднестатистическому игроку для полного счастья нужно совсем немного: удобство, умеренные системные требования, качество, а не количество и, самое

главное, чтобы игра была схожа с другими ей подобными, но в то же время чем-то отличалась от них. Вышедшая более года назад стратегия в реальном времени «Периметр»

от компании К-Д ЛАБ наглядно продемонстрировала эти различия во вкусах.

Широкие народные массы не слишком горели желаниями вникать в тонкости разведе-





ния Спиритов на просторах Спанжа, принимать идеи полного Прихода на сомнительные ценности Исхода ☺... Правильно «подсчитать» Периметр смог только узкий круг ограниченных лиц, авторитетно заявивших о гениальности игры. Но какая в наше время игра без продолжения? Вот и явился аддон под названием «Периметр: Завет Императора». И стал он очередной порцией радости для посвященных.

Разработчики долго вешали о всяческих улучшениях в области визуальных эффектов, однако заметить их не просто – как и ранее, на экране многочисленные юниты размером с крупного микроба носятся по карте туда-сюда-обратно. Разглядеть новые эффекты можно, разве что наблюдая за работой новой ветви технологий – электрических пушек. Разряды выглядят живописно, особенно с близкого расстояния. Появились новые пейзажи, так сказать, тематического характера, иллюстрирующие конкретные человеческие страхи. Разработчики особенно расхваливают мир «Уфод», изобилующий разбитыми летающими тарелками. Там же есть и большая буква «Х» – видимо, в КД ЛАБ кто-то вспомнил о сериале «Секретные материалы».



Другие нововведения по части графики, как тот суслик – их не видно, но они где-то есть. Системные ресурсы «Завет Императора» потребляют донельзя бодро, а значит, программисты потрудились на славу. Звуковое оформление, на мой взгляд, стало чуть более дисгармоничным, чем раньше. Заунывные отклики отрядов ни как не вяжутся с бодрой, резкой электронной музыкой.

Сюжетная линия проходит психodelической чертой от полной абстракции до глубоко-глубоко непонимания. Спириты по-прежнему стремятся к своей туманной цели, в то время как движение Возврата пытается отыскать Землю, которой, возможно, уже нет.

В это же время Император с помощью своих автоматических баз, Наместников, строит Империю Спанжа и создаёт Механического Спирита для облегчения путешествий по Психосфере и открытия новых

миров. Один из Наместников испытывает это устройство, что приводит к появлению сверхразумного Механического Мессии, открытию параллельной цепи миров Спанжа, встрече с мифическими Потерянными Фреймами Исхода и следами чужой загадочной расы...

Что это все значит? А я почем знаю ☺? спросите что-нибудь попроще. Однако все происходящее очень сильно напоминает старания Лебедя, Рака и Щуки из басни Крылова. Результат, наверное, тоже всем известен... Главное – не стоит и пытаться понять происходящее, смутные проблески объяснений скрывают очередной слой непонятного и неизведенного.

Кампания стала еще более продвинутой, появилось много новых факторов, способных поставить в тупик даже самого отъявленного фаната. Игровой баланс подвергся изменениям, появились новые

строения, войска, технологии и многое другое.

Так, появилось около десятка новых видов Скверны, а также новые противники в виде Инфицированных Наместников или Потерянных Фреймов.

Разработчики прислушались к мнению фанатиков игры, что повлекло за собой столь ожидаемые изменения в балансе игры. У некоторых юнитов изменились характеристики, появилась уже упомянутая ранее ветвь технологий, основанных на электричестве.

Управление и интерфейс игры остались без изменений: немного запутанно, но разобраться можно.

Как игровой журналист вынужден признать, что «Периметр: Завет Императора», равно как и оригинальная игра, есть вместилище инноваций, революционных находок, нетривиальных идей. Однако не каждый игрок физически и морально способен воспринять их. По идеи, на этом самом месте я должен был дать совет – попробовать, а вдруг кому понравится, как было в прошлый раз. Однако повторяться не стану, да и сознательный выбор можно сделать и без моих советов.

Кто не вхож в узкий круг ограниченных лиц, экстатически подпрыгивавших при одном упоминании слов «Спанж» или «Периметр», так в него и не войдет, и за уши не притянем. А посвященные, как всегда, найдут «Завет Императора» восхитительным...



Алексей Лещук
и его Злобная Lichina

Название: FIFA 06**Разработчик:** EA Canada**Издатель:** Electronic Arts**Жанр:** FIFA :-)**Системные требования:** процессор 800 МГц, 64Мб ОЗУ, 32 Мб видео**Официальный сайт:** www.fifa06.ea.com**Оценка:**

9

Графика:

9

Геймплей:

9+

Управление:

10

Звук:

10

Всё... всё, как вчера

Cтоит непредвзято взглянуть на историю игр серии FIFA, и мы увидим, что на самом деле скрывается за ней. Взлеты, падения; надежды, разочарования; радость, резкая критика – всё это со временем уступает место обыденности. Жизнь идет своим чередом, и EA из года в год рассказывают нам об увлекательном геймплее, фотографистичной графике, переработанной физике и еще о многих прелестях, олицетворяющих надежды поклонников жанра... Где-то ближе к осени появляется мало что обещающая демонстрационная версия, а в октябре лица звезд современного футбола уже улыбаются нам с коробки очередной игры серии FIFA. И лица, и игра при этом мало чем отличаются от прошлогодних.

Так и в этом году: всё тот же стадион со спрайтовыми болельщиками, те же двад-



цать два угловатых садиста, избивающих ногами маленький мячик, и рефери, фиксирующий офсайд после подачи углового, в метре от линии ворот. Чувство дежавю подпитывают также наши забугорные коллеги по перу, пишущие огромные трактаты о нововведениях, имеющих место в сиквеле. Но обнаружить эти нововведения невооруженным глазом оказывается заданием не из легких, ибо умение это приходит с годами и ощущается на уровне спинного мозга.

В плане геймплея FIFA 06 может похвастаться отдельной физикой мяча, видеизмененной системой розыгрышей стандартов, переработанным



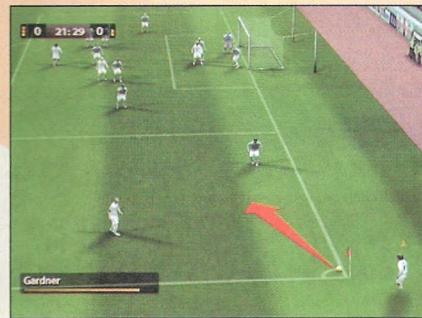
алгоритмом искусственного интеллекта и новыми телодвижениями футболистов, позволяющими в одиночку пройти оборону противника. Среди всего прочего отдельно можно отметить лишь режим «карьеры», грамотно сочетающий симулятор футбола с менеджмент-составляющей.

Как и несколько лет к ряду, графика в этом году ничем особенным не отличилась: разработчики подкорректировали анимацию персонажей (особенно вратарей), внесли несколько косметических изменений и исправили физику сетки. А что касается звукового сопровождения, то с ним у EA проблем никогда и не было.

Если вы играли в 2004–2005 FIFA и получали удовольствие от происходящего на экране, то FIFA 06 именно для вас. Не понравилось? FIFA 06 всё равно может оказаться приемлемой и для вас, так как интерактивный геймплей в этом году вполне может потягаться с играбельностью Pro Evolution Soccer. И пока вы согласуете со своим подсознанием, достоин ли этот виртуальный мир вашего внимания, я, пожалуй, откланяюсь.

P.S. От имени редакции поздравляю всех болельщиков с выходом национальной сборной в финальную часть Чемпионата Мира!

Виталий «Blind» Полищук



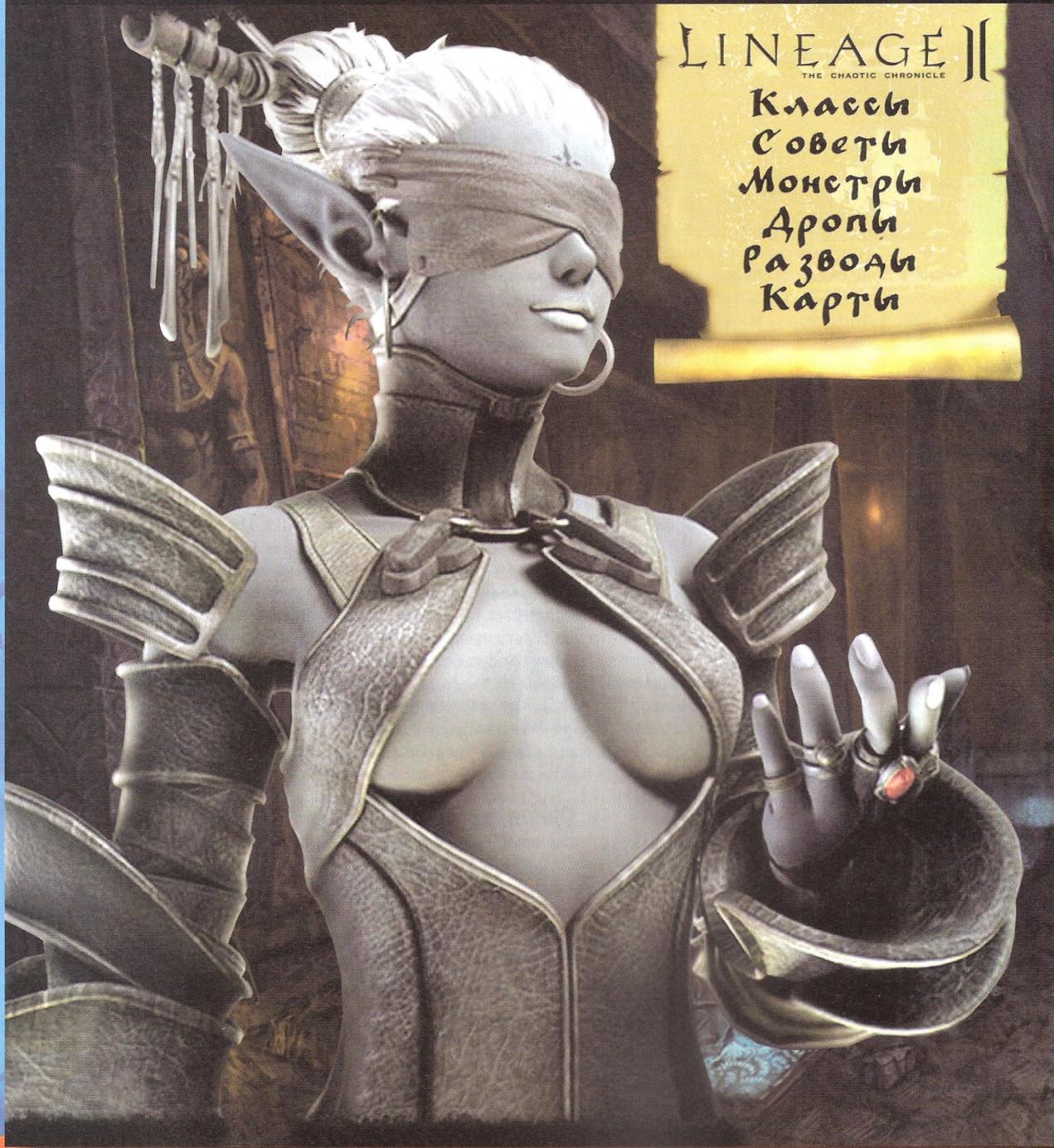
СПРАШИВАЙТЕ

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ
Специальный выпуск №6 (12), декабрь



LINEAGE II
THE CHAOTIC CHRONICLE

Классы
Советы
Монстры
Дропы
Разводы
Карты

В КИОСКАХ



Название игры: Indigo Prophecy (Fahrenheit)**Разработчик:** Quantic Dream**Издатель:** Atari**Жанр:** Adventure с запредельной интерактивностью**Минимальные системные требования:** процессор 800 МГц, ОЗУ 128-256 МБ, видео 32 Мб**Официальный сайт:** www.fahrenheitgame.com

ОЦЕНКА:	12
Графика:	9
Геймплей:	12
Управление:	8
Звук:	12
Сюжет/концепция:	12+

Беги, Лукас, беги!



Take a look in the mirror

Поверьте, я бы ни за что не решился писать о зиме и снеге именно зимой, когда хочется лета и тепла, если бы не один факт: игра *Fahrenheit* стала объектом пристального внимания ведущих изданий и игроков, она претендует на статус самой оригинальной игры не только 2005 года, но и нескольких последних лет. Её холод обжигает жаром огромного костра.

Я всегда хотел найти игру, похожую на увлекательную киноленту, чтобы на события фильма могли влиять сами зрители. Мечта сбылась благодаря талантливой команде Quantic Dream (Omikron помните?).

Если рассматривать игру как фильм с возможностью вмешательства, то сравнить её я могу с кинолентой «Беги, Лола, Беги». Во-первых, множество концовок в фильме зависело от самых неожиданных факто-

ров, во-вторых, общая безумная идея и использование приема, который я бы назвал «а в это время...» и «если бы...» – изображение параллельно происходящих либо альтернативных событий для еще большей эмоциональности.

Я задумался и понял – это редкая и ЦЕЛОСТНАЯ игра, она возвышается над сотнями других игр эффектом синергизма (когда система – это больше, чем просто сумма ее элементов). Когда игра целостна, она захватывает, уводит в свой потайной мир, изменяет наше состояние, заставляет переживать вместе с героем все повороты сюжета. Призрак нелнейности, бродящий по миру игр, наконец-то нашел свое пристанище – авторы во вступлении говорят, что ВСЁ ЗАВИСИТ ТОЛЬКО ОТ ВАС! Именно вступительная речь – тот самый импульс, формирующий притяжение к игре с самых первых секунд. И авторы не обманули: сюжет с самого

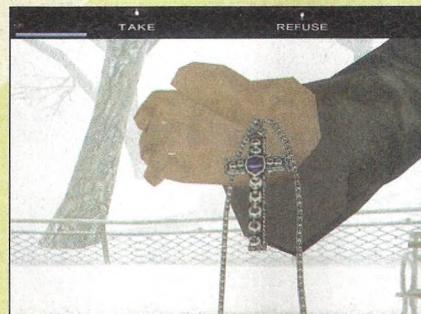
начала ветвится, как диковинное дерево.

Кстати, игра не сразу, но весьма кстати обзавелась вторым красочным названием – «Пророчество Индиго» (индиго – оттенок синего цвета). Давайте попробуем условно сравнить *Indigo Prophecy* с другими играми (ну не похожа она ни на что!). Принято обязательно вспоминать «Макса Пейна»: такой же холодный и злой город, полиция, преступления, эмоции и, конечно же, киношность! Тут же припомните *The Suffering* и *Silent Hill-4*, где многое зависело от того, как себя вести. Почему-то вспоминается еще и свежая молодежная страшилка *Obscure*. Чем? Наверное, тоже киношностью (хоть и не серьезной), да и с управлением там тоже свои причуды были.

Play me

Управление в *Фаренгейте* повергает в шок своей необычностью, особенно людей, привыкших к FPS и 3D-action.

В обязательном порядке нужно пройти обучение, иначе неинтуитивность управления будет очень расстраивать. В основе управления – индикаторы движения, действия, предмета, два набора клавиш (в настройках – УРА! – их можно менять), шкала морального состояния. (Вы когда-нибудь видели, как в состоянии паники главный герой становится неадекватным? Потрясает...) Реализована также возможность накапливать энергию для внезапного и резкого действия (впервые этот прием я увидел в *Cold Fear*). В общем, управление напоминает пульт ДУ и подходит для более-менее стабильных сцен, а вот когда в дверь ломится коп, а Лукас, вместо того чтобы бежать, танцует, крутясь вокруг своей оси – тут уже не до необычности. Еще нужно быстро реагировать на мигающие стрелочки – но мы же, в самом деле, не собачки Павлова. ® Шутеры усыпили нашу логику, не давая инициативы действ-





вий, и теперь нам придется включиться и быстро думать! Wake up, господа!

Что касается графики – тут налицо проблема всех долгостроев (более пяти лет в разработке): движок выглядит слегка устаревшим, однако неплохо отполирован и в итоге смотрится весьма красиво.

Когда Лукас впадает в транс, сопровождающие его эффекты поначалу напоминают один из режимов зрения Хищника в AVP-2. Интерьер и транспорт не расстраивает – все сделано без шика и лоска, но стильно и со вкусом. А главное – не требовательно к ресурсам! При этом на детализацию разработчики не поскупились – даже самые неигровые из неигровых элементов и случайных персонажей выглядят вполне натурально, более того – они подсвечены особым атмосферным обаянием игры, переливающимся оттенками радуги.

Поведение персонажей шокирует: они ведут себя, как живые, – ходят, говорят, думают, нападают; дети играют на детской площадке. Технология Motion Capture (движения персонажей моделируются живыми актерами, яркий пример действия технологии «Хроники Риддика») вряд ли когда-нибудь устареет – в игре великолепно выстроены движения и скрип-

товые ролики: коп заподозрил неладное, коп блокирует выход, Кейн паникует, Кейн действует! И дело не только в технологии, просто кто-то очень внимательно наблюдал за поведением людей и очень удачно его воплотил. Кино в кубическом кубе! Лицевая анимация простая, но чудесная.

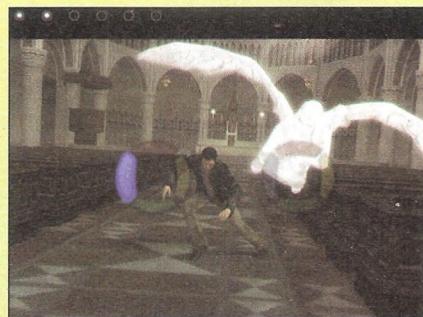
Начиная с первого ролика, где над городом кружится великолепнейший снег, становится сложно оторваться от игры-фильма!

Звук уникalen – буквально с начала игры мне хотелось вручить цветы авторам музыкальных композиций. Атмосфера в немалой степени задается как великолепной звуковой дымкой, так и серьезной озвучкой игровых персонажей. Имена известных киношных композиторов – Анджело Бадаламенти, Нормана Корбейла и Фарида Руслана – заставляют уважать игру еще сильнее. Кроме этого, в качестве бонуса можно получить неимоверные саундтреки.

Разумеется, из-за всего перечисленного выставка Е3 качала на руках разработчиков, а игра заслужила титул «Лучшая оригинальная игра» и счастью пронесла это знамя высоко поднятым!

Freak on a leash

А теперь я расскажу об одном из главных отличий игры:



причина её запредельной неординарности содержится в ПРОТИВОРЕЧИИ. Играть вам придется и за главного героя Лукаса Кейна, который, будучи то ли зомбиорованным, то ли одержимым, начинает крошить народ в винегрет, и... за ПОЛИЦИЮ! Но тут всё сложнее, чем в Max Payne: Мона прикрывает Макса, Макс прикрывает Мону. Здесь Кейн сеет и прячет улики, а полиция или находит их, или... все равно находит, но долго стараясь. Помочь Кейну? Помочь полиции? Вот это дилемма, вот это камень преткновения! Банальность побеждена!

Кроме того, играть за человека, у которого наблюдаются помутнения рассудка и неконтролируемое зло овладевает его разумом, честно сказать, не по себе...

Проходить эпизоды за полицию поначалу весело – главная героиня весьма симпатична, а наш темнокожий братан часто наводит на мысли о San Andreas.

В игре присутствуют задания на время – обычно мне это не нравится, а уж с таким управлением... Но здесь подобный таймер играет на руку реалистичности – это вам не Max Payne, где вражеская взрывчатка может не закончиться никогда.

Игра поднимает очень важную проблему общества, и это

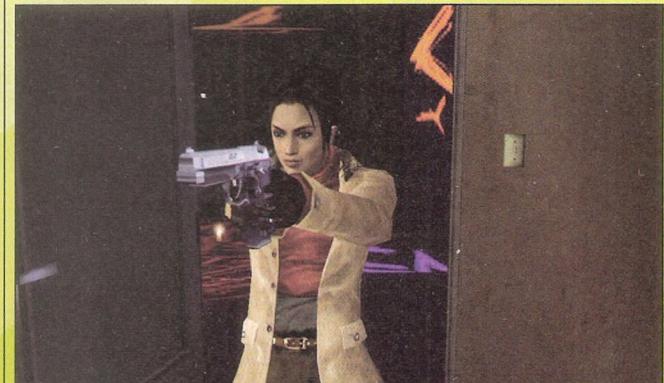
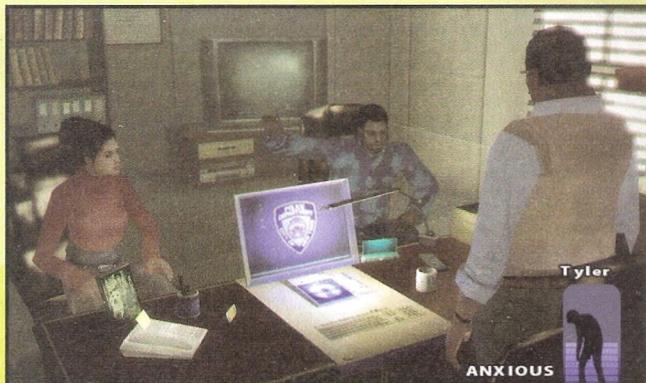
снова и снова заставляет прикипать к ней. В отличие от шутеров, она не прославляет смак убийства, она поднимает вопросы – «Зачем? Каковы мотивы?», показывает, какой тяжкий груз обрушивается на убийцу. «Преступление и наказание» Достоевского обрело еще одну жизнь.

Эх... А ведь Лукас Кейн был обычным клерком... ОБЫЧНЫМ! В этом еще одна характерная, но неочевидная черта сюжета – именно рядовым, средним, на первый взгляд, людям подчас уготована просто неимоверная судьба и отведена важнейшая роль в том или ином процессе. Бытие...

На данный момент игра не имеет порицаний и заслуженно носит орден оригинальности и серьезности. Качественная проработка говорит о том, что годы работы над ней не прошли даром. Я рад, что этой осенью нашлась всё же игра, которая не потерялась, как кавээнская Гадя Петрович Хренова, среди целого ливня громких и не очень громких релизов. К тому же, мы верим в продолжение. Разумеется, движок необходимо будет переписать. И уж тогда это станет неоспоримым хитом на века!

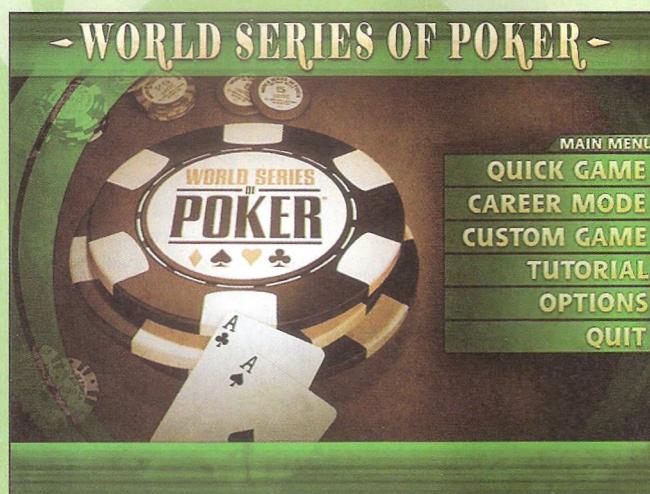
В роли летящего ворона снимался

Денис «Napalm» Якушенко



Название: World Series of Poker**Разработчик:** Harrah's Entertainment**Издатель:** Activision Value**Жанр:** симулятор/карточная игра**Системные требования:** процессор 1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video**Официальный сайт:** www.activisionvalue.com/titles/WSOP

ОЦЕНКА:	8
Графика:	6
Геймплей:	9
Управление:	6
Звук:	5
Сюжет/концепция:	6



Kомпания Activision Value продолжает бесконечным потоком выпускать малобюджетные игры, ориентированные на нетребовательных игроков, обладающих ограниченными возможностями. Как известно, на любой товар есть спрос, рождающий предложение, и даже более чем посредственные игры вроде «Mob Enforcer» находят своего игрока. Однако даже среди третьесортных проектов иногда попадаются отличные вещи.

Симулятор покера не нуждается в сверхъестественно прекрасной графике, восхитительном звуке, и даже нет необходимости в самом примитивном сюжете. Главное – игровой

процесс и максимум возможностей и удобства. Именно это и ничто другое способно привлечь азартного, но бережливого человека к экрану монитора.

Однако в World Series of Poker присутствуют далеко не все необходимые компоненты из числа перечисленных выше. Достоинств и недостатков, с точки зрения любителя покера, – примерно поровну. Прежде всего стоит отметить, что никакого богатства разновидностей покера нет и в помине. Представлены только самые распространенные его виды, такие как Омаха покер, Texas Hold 'Em или другие популярные в Америке виды покера, которые играются в большой компании или в кази-

но. Правила изложены весьма сухо и не слишком внятно, хотя при желании можно разобраться.

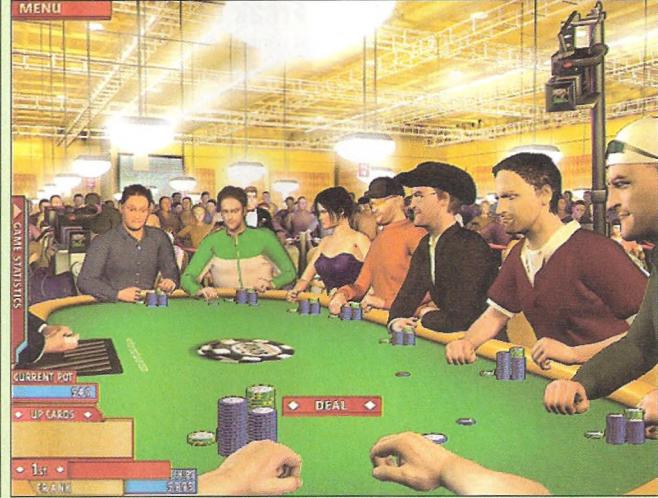
Интерфейс самую малость неудобен – раздаваемые карты не слишком большие, придется постоянно всматриваться.

Управление простое, но, пожалуй, не совсем удобное. Какие-либо подсказки отсутствуют, однако есть режим обучения. В числе игровых режимов есть все необходимое: одиночная партия, турнир и, наконец, карьера.

В остальном же аудиовизуальное оформление игры на редкий вроде бы не вызывает, всё просто и со вкусом, как и положено в малобюджетных проектах.

И быть бы World Series of Poker отличной офисной игрушкой, помогающей скоротать долгие рабочие дни, да системные требования не те. В частности, игра занимает порядка 1,3 Гб на винчестере, что является непозволительной роскошью. Есть серьезные, но необоснованные претензии на полную трехмерность, отсюда и серьезные требования к ресурсам компьютера. Широкий спектр настроек позволяет настроить множество игровых параметров и возможностей.

World Series of Poker вряд ли придется по душе любителям, но вполне подойдет профессионалам и ценителям покера, играющим в казино или с иностранцами.



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http://games.1c.ua

Зоряні вовки 2.



1C
ФІРМА «1С»

Xbow
SOFTWARE
www.xbow.ru

© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені

© 2005 X-BOW SOFTWARE.

Всі права захищені

Название: GUN**Разработчик:**

Neversoft Entertainment

Издатель: Activision**Жанр:** FPS**Системные требования:**

Pentium 4/Athlon XP 1,5

512 Мб, 64 Мб 3D Video

Официальный сайт:

www.gunthegame.com

ОЦЕНКА:

10+

Графика:

7

Геймплей:

11

Управление:

9

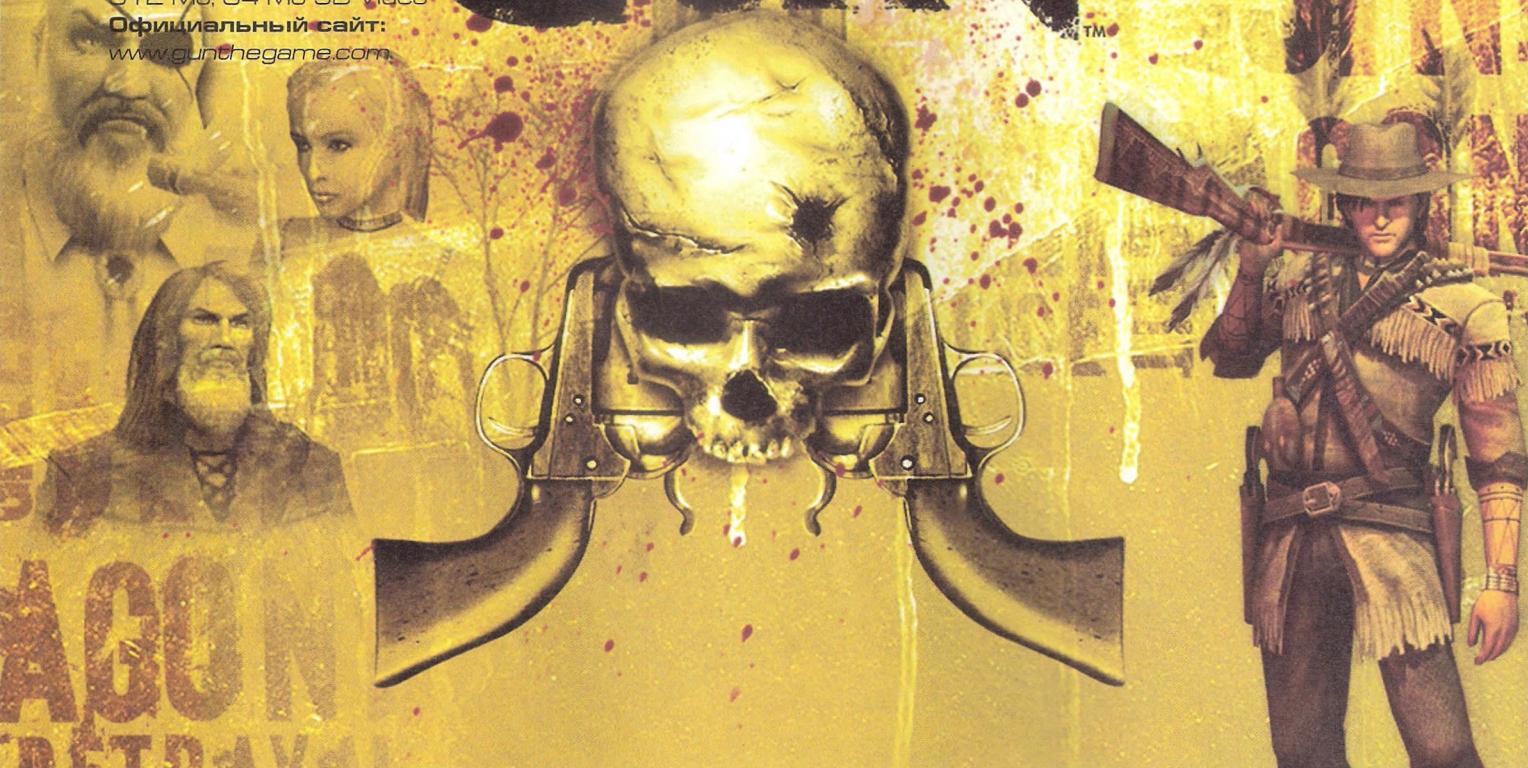
Звук:

10

Сюжет/концепция:

10

GUN



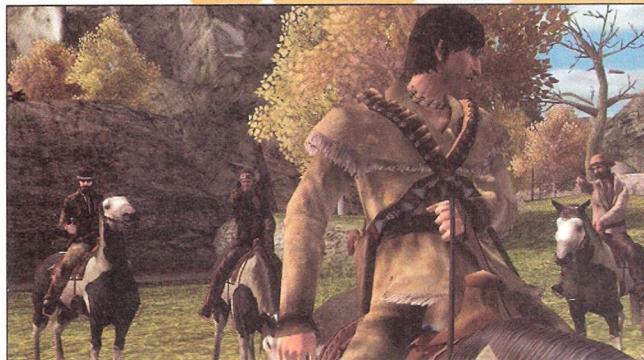
Эпоха вестернов давно минула, но дикий Запад все еще продолжает мелькать на экранах телевизоров, а с недавне-

еще один вестерн, в локализации известный как «Рука Мертвеца»...

Отличительная черта всех компьютерных вестернов – присутствие серьезных недо-

полярной серии «Tony Hawk's, то да се ☺». Вестерн носит незамысловатое название – GUN. Что и почему данных товарищем так конкретно переклинило, что от аркадных спортсимов

слишком обремененный сюжетной канвой, главный герой волен путешествовать на ло-



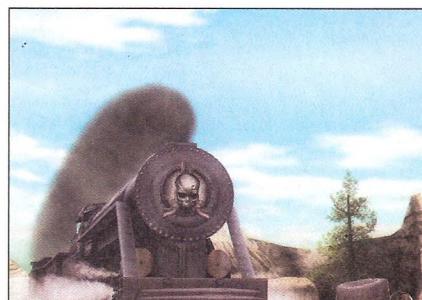
го времени еще и на дисплеях мониторов. Как мы уже ранее сообщали в одном из предыдущих номеров, компания Bits Studios обзавелась лицензией на создание игр по мотивам вестернов Серджио Леоне с Клинтом Иствудом в главной роли и сейчас трудится над созданием первой игры из цикла о «хорошем, плохом, злом». А не так давно на повестке дня был

статков, автоматом исключающих игру из разряда хитов. Поэтому что данные игры – в основном на любителя, и делали их малоизвестные команды разработчиков. Но вот недавно увидел свет новый вестерн – от компании Neversoft Entertainment, создателей по-



они перескошили на FPS, судить не берусь, но смена амплуа оказалась на удивление удачной. Наследуя традиции GTA, в GUN есть огромный мир, наполненный беспределом, ложью, жестокостью и беззаконием. Не

шади или пешком где пожелает, выполнять самые разные поручения и извлекать из этого выгоду. Единственные друзья, на которых он может полностью положиться, – несколько стволов и молниеносные рефлексы игрока. Отстреливая врагов с особым умением и в большом количестве, можно добиться улучшения базовых характеристик персонажа. Именно для



этого и предназначены многочисленные побочные задания. Есть подробная статистика выполненных заданий, навыков и прочего: в любой момент можно посмотреть, что пропущено, а что – еще не найдено.

Индийцы, бандиты, бесчинствующие войска или просто дикие звери – вот далеко не полный список мишеней главного героя, дикого, но харизматичного траппера по имени Колтон Уайт (Colton White). Следопыт и стрелок по призванию и мститель – по профессии. Так уж сложились обстоятельства, что пути хороших и плохих парней пересеклись, в результате чего хороших стало меньше. Вот чудом спасшийся Колтон и решает спрavedливо отомстить плохим, а заодно разобраться, кто убил его отца и что это за странный медальон попал к нему в руки.

Поскольку GUN – чистейшей воды экшен, то врагов будет много, а расправа над ними – скорой и кровавой. Сюжет для игры написал некто Рендел Джонсон (Randall Johnson), в свое время написавший сценарий для фильма «Маска Зорро».

Графическое оформление игры представляет собою, обильно выражаясь, мед и деготь, смешанные в равной пропорции. Пейзажи выглядят вполне прилично, картины живой при-

роды, лесов и прочего сделаны крайне убедительно, приемлемая реалистичность ландшафтов не вызывает серьезных нареканий. Но вот модели персонажей – это просто тихий ужас. Индейцы, бандиты, бродяги удивительно похожи на зомби из фильмов Джорджа Ромеро про оживших мертвецов. Но это Дикий Запад, а не Road to Fiddler's Green, однако, к сожалению, визуально разница небольшая. Большинство персонажей выглядят, как полинявшие старые куклы, motion capture и анимация – одно из самых больных мест игры. Зато кровщики в игре больше чем нужно: даже безобидные птички и олени выпускают обильные фонтаны гемоглобина. Некрасиво как-то...

Да, главный герой, как ему по уставу и положено, прорисован и анимирован гораздо лучше остальных. А иначе нельзя – ему в роликах, снятых на движке игры, еще мелькать и мелькать – до самого финала. Но самые лучшие видеовставки сделаны в стиле настоящего классического вестерна, они больше напоминают отрывки из хорошего фильма, чем фрагменты из средней игры.

Основная задача – косить врагов и собирать призы. Что радует: сражаться можно по-разному. Например, как всег-

да, напасть в лоб, забросать всех динамитом и добить уцелевших из винтовки. Но можно тихо и незаметно снимать врагов по одиночке, аккуратно орудуя луком со стрелами и холодным оружием.

Арсенал достаточно велик: шестизарядные «уравнители», ружья, винчестеры, орудия Гаттлинга и даже корабельные мортиры. Любителям повоевать в стиле настоящих апачей наверняка придется по душе лук со стрелами (с возможностью модернизации до огненных стрел или стрел с динамитными наконечниками), ножи, томагавки и тесаки. Новое оружие дается нелегко, арсенал обновляется после победы над боссами, и смертоносные игрушки сразу же идут в ход при встрече с новыми противниками.

Интересно и донельзя удачно реализован режим bullet time (в игре он называется quick-draw и работает только с пистолетами), ставший изюминкой игры. К тому же есть возможность быстрого переключения целей, что существенно упрощает процесс отстрела большого количества фрагов.

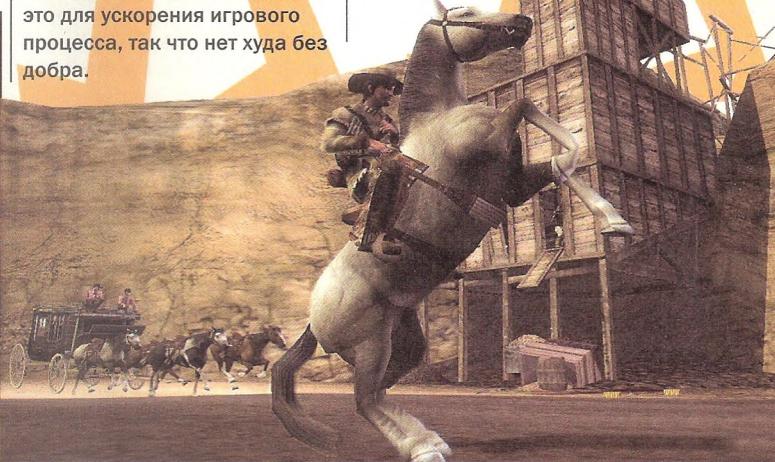
Стоит проявить снисходительность к реализму игры, поскольку оружие выглядит слишком аркадно, особенно поражает скорость корабельных пушек. Сделано это для ускорения игрового процесса, так что нет худа без добра.

Управление несколько неудобно – не всегда удается воздействовать дополнительные кнопки на мышке, что наверняка не понравится любителям настраивать все под себя.

Как и большинство игр на сегодняшний день, GUN – мультиплатформер, отсюда и соответствующий список недостатков. Наиболее симпатично игра выглядит на самой слабой из платформ – PlayStation 2, в то время как на более мощных системах в виде PC или даже уже устаревшего Xbox она выглядит не ахти как.

Если долгое время удастся не обращать внимания на все превратности графики, то GUN можно считать действительно отличной игрой. С учетом всех грехов разработчиков она попадает в список «очень хороших игр», поиграть в которые, безусловно, стоит. И даже несмотря на все недостатки, это самый лучший компьютерный вестерн из всех существующих.

**Алексей Лещук
и его Злобная
Личина**





Название: Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Разработчик: Ubisoft

Издатель в Украине: Руссобит-М Украина

Жанр: stealth action

Мультиплер: Интернет, LAN – три режима игры

Системные требования: процессор 1,4 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.splintercell.com

ОЦЕНКА: 11

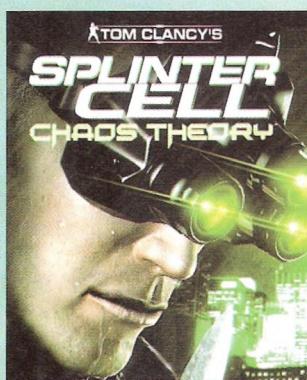
Графика: 11

Геймплей: 12

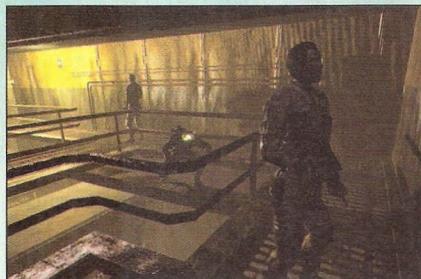
Управление: 11

Звук: 10

Сюжет/концепция: 12



Хинди-русси – бхай-бхай!



Ну что, дорогие мои, я вас поздравляю! Не успели вы жениться, родить детей (а те, в свою очередь – переступить порог половой зрелости), как игра Splinter Cell: Chaos Theory была успешно русифицирована! Ура, товарищи! И ведь с момента релиза прошло-то всего ничего – месяцев сэм-восэм (иэ болшэ). Ну, действительно, кто будет считать эти жалкие двадцать миллионов семьсот тридцать шесть секунд?

(Как ни странно, русский текст был вовсе не в стихах-с... А ведь запросто успели бы!)

Итак, чем обогатила игрока русифицированная версия игры?

Во-первых, понимая диалоги NPC, начинаешь чувствовать

себя более полноценным человеком (впрочем, для полиглотов предусмотрена возможность оставить все как есть).

Во-вторых, появилась возможность проникнуться тонкостями сюжетных ходов. Отдать должное авторам диалогов. Постигнуть нюансы взаимоотношений внутри «Третьего эшелона». Получить более четкое представление о том, что нужно сделать в той или иной ситуации и, главное, зачем.

Наконец, русский язык открыл большинству игроков доступ ко множеству совершенно неочевидных – но при этом очень эффективных и эффективных – приемов, подробно и толково описанных в мануале к игре (кстати, выложен на нашем диске).

Итак, какие же из нововведений особо бросаются в глаза?

Вооружение

Ну, перво-наперво, теперь учитывается степень агрессивности игрока. Экипировка Сэма перед началом миссии, можно выбрать один из трех комплектов снаряжения. Если вы предпочитаете шкодить втихую, то, понятно, гранаты или, скажем, запасные обоймы бесполезно проболтаются на шпионских ягодицах. Кстати, по-прежнему весьма подтянутых ☺.

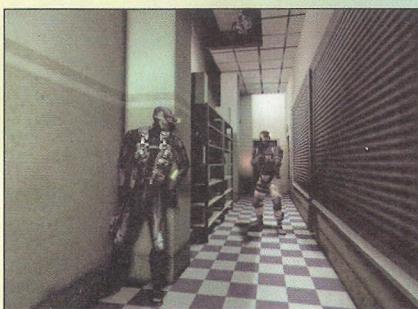
Что касается двух основных единиц оружия – модифицированной винтовки SC-20K и пистолета, – то их возможности стали более уравновешенными. Винтовка потеряла часть наворотов, зато пистолет обзавелся такой потрясающей штукой, как OSP. Эта вещь представляет собой оптическую систему подавления различной электроники. В общем, теперь, чтобы погасить лам-

почку или угомонить назойливую камеру, вовсе не обязательно тратить патроны и шуметь сверх меры – OSP-насадка надежно (а главное – тихо) выведет вражескую технику из строя.

В игре появилось еще одно мудрое сокращение: EEV – система электронного сканирования. На первый взгляд это все тот же бинокль, но только на первый взгляд. С помощью EEV вы сможете взламывать компьютеры противника с безопасного расстояния, подслушивать важные разговоры, подбирать коды.

Несмотря на обилие нововведений, расслабляться не следует, ведь арсенал противника тоже подвергся апгрейду. И мозги в первую очередь.

Охранники научились парным действиям (к примеру, один выбивает дверь, вто-



рой – прикрывает напарника), стали более шуганными и очень наблюдательными (а посему не советуем оставлять за собой широкий след из открытых дверей, взломанных замков, разбитых лампочек и уж тем более трупов различной свежести). Враги обзавелись фонарями, осветительными ракетами, оснастились приборами ночного видения и понавешивали камер с инфракрасным светом, работающих в полной темноте.

Акробатика

Усы, лапы и хв... упс... То есть глаза, тело и мозг – вот главное оружие супершпиона. В принципе, Сэм и раньше неплохо всем этим владел, но теперь обучился еще нескользким приемчикам. Кстати, весьма зреющим и единственным. К примеру, вы сможете свернуть противнику шею не только подкраввшись незаметно, но и свесившись сверху или вынырнув снизу. Или подгадать момент – и надежно приголубить охранника выбитой дверью... Пальнуть электропатроном в лужу, по которой гуляет патруль... Уронить на зазевавшегося бандита молоток... И так далее – мало ли на свете приятных вещей!

Навороты

Честно говоря, если бы не русификация, я так бы и маялся до сих пор вопросом:

а чё-то за ерунда происходит с кодовыми замками или компаниями при попытке подключения? Ну ладно, спишем мою эээ... высокую сообразительность на принадлежность к женскому полу. Однако на-верняка сотня-другая не менее «острых» игроков тоже изводилась в недоумении.

Благодаря переводу игры на русский стало понятно, что и компьютеры, и кодовые замки можно взламывать. И получать таким образом особо секретную информацию. Спокойно, как белые люди, читаем в мануале инструкцию по взлому электроники (производится по тому же принципу, что и взлом обычных замков или наручников) – и не имеем проблем.

Кстати, в шпионском арсенале, помимо очков ночного и теплового видения, появилось устройство, позволяющее выявлять всевозможную электрику и электронику. Чаще всего этот сканер выручает игрока при выполнении дополнительных заданий.

Ну и, пожалуй, следует отметить еще такую дань реализму, как изменения в работе OPSAT'a (карманного компьютера, содержащего подсказки, список заданий, карту и инфу по всевозможному оружию). Если раньше мы могли спокойно и с достоинством ковыряться в OPSAT'e сколь угодно долго, поскольку игра на это время залипала в пау-

зу, то сейчас приходится быть на стрёме – ход событий не прерывается, и нам запросто могут всадить пулю.

«Заморочки»

Конечно, буржуи не были бы буржуями, если бы не напичкали игру рядом совершенно бесполезных пунктов. Пока мы играли в Chaos Theory на английском, то могли еще наивно полагать, что аудиофайлы, украденные с некоторых компьютеров, могут содержать ценную информацию. Зато теперь точно знаем, что сожалеть было не о чем – пустой треп. Вот ей-богу, лучше бы анекдот какой туда засунули, что ли...

Кроме того, на протяжении всей игры сценаристы устами второстепенных персонажей постоянно и очень навязчиво напоминают нам, какой же все-таки Сэм старый. И для чего нам это, спрашивается? Хотя... может, нас просто готовят к выходу супершпиона на пенсию? Не удивлюсь, если в следующей части игры роль Фишера будет исполнять другая трехмерная модель ☺. А что? Чем Splinter Cell хуже бондианы?

Судя по обилию рекламы, кстати, совсем не хуже. Пусть в бокале у Фишера не плещется мартини и у подъезда не ждет супернавороченный BMW, зато в кармане всегда есть AirWaves, а на половине страниц меню (а также на за-

ставках вражеских компов) красуется логотип AMD.

Мультиплеер

Ну что я могу сказать, господа. На мультиплеер у русификаторов силенок, видать, уже просто не хватило. Выдохлись, бедняги, после восьми месяцев непосильной работы... Так что придется нам (в полном отрыве от европейского контекста) по-прежнему тоскливо блуждать по англоязычным менюшкам и методом научного тыка выяснять, что к чему. Ничего, это даже полезно – психологи все равно в один голос советуют правое полушарие развивать. Думаю, что мы еще и оба полупопия основательно намучить успеем...

Ладно, не будем злобствовать, все-таки в целом русификация получилась очень даже успешной. И с текстами, и с интонациями актеров, и со звуками окружающей среды все в полном порядке. Самый большой литературный «ляп», который лично мне удалось выудить (я старалась, я очень старалась) – это выражение «собственник недвижимости». Но скажите мне честно – многие из вас смогут сказать, что именно не так с этой фразой? Нет желающих? Я так и думала...

Словом, переводчики поработали на «пятерочку». По пятибалльной системе ☺.

Ася Попингуй, xix@ukr.net



Название: Shadowgrounds**Разработчик:** Frozen Byte**Издатель:** Auran**Жанр:** action**Системные требования:** Pentium 4/Athlon XP 1.5 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video**ОЦЕНКА:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:****Сюжет/концепция:**

7

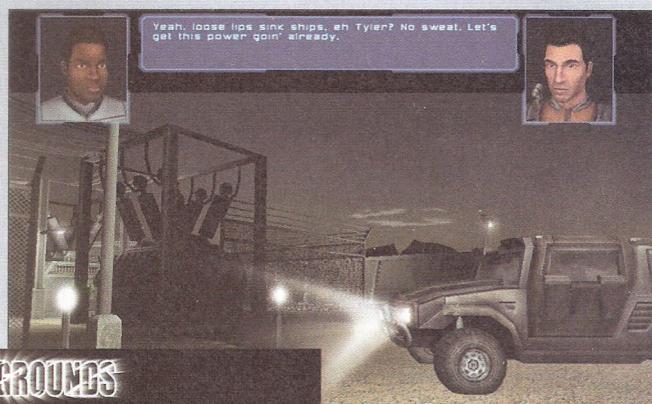
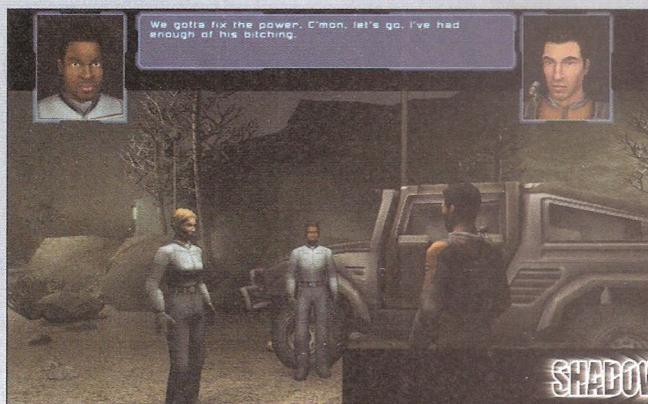
8-

7-

7

7

6



SHADOWGROUNDS



В очередной раз игроков конкретно обманули, длительное время кормив исключительно пустыми обещаниями. Да, такое нынче модно, позитивно сказывается на состоянии бизнеса в краткосрочном периоде... И вообще, не любят в игровой индустрии перенапрягаться.

Проект под малопонятным, но многообещающим названием *Shadowgrounds* охотники за сенсациями окрестили едва ли не «финским *Diablo*», хотя никаких подробностей об этом творении из области action с элементами RPG не было.

Научная фантастика далеко не всегда бывает интересной, поскольку призывает читателя задуматься над некоторыми аспектами бытия. Сюжет игры завязан на колонизации Ганимеда – одного из спутников Юпитера, и последовавших за этим неприятностях. Вступительный ролик долго и неинтересно повествует об этих со-

бытиях. Далее, а именно сразу после начала всех бед, главный герой, бравый механик с фонариком, отправляется на выручку всем и сразу. На этой пафосной ноте о сюжете стоит забыть – он позорно убегает на третий задний план.

Графическое оформление по началу выглядит весьма впечатляюще: тени, динамическое освещение, разнообразные эффекты. Пройдя с пяток уровней, вы понимаете тот факт, что однообразие – это то же безобразие, только в серых тонах и в разных вариациях.

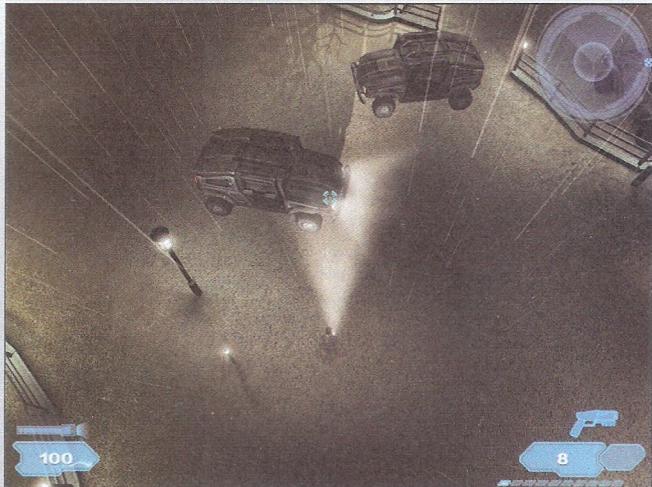
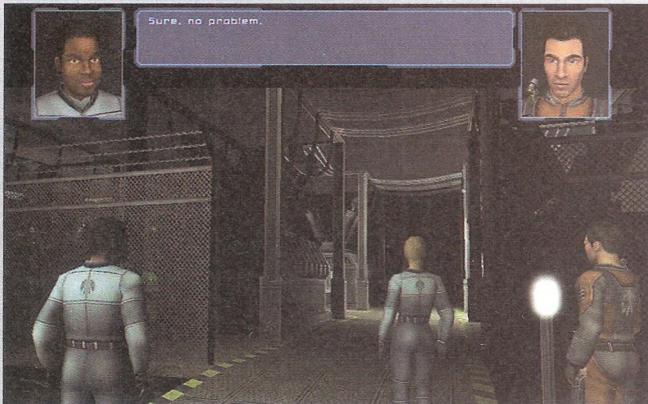
Смотреть на одинаковые коридоры, лишенные даже кап-

ли интерактивности интерьера непонятных серых помещений, темные углы, однотипные приборы и оборудование интересно только сначала. Движок игры хорош разве что для среднестатистических шутеров двухгодичной давности. В целях экономии все ролики сделаны на нем же, так что не-пропорциональная фигура главного механика успеет промелькнуться и надоест уже где-то к средине игры.

Геймплей лучше всего характеризуется как издевательство

над *Doom 3*. Представьте себе *Crimsonland*, где игрока пытаются напугать резкими звуками, истошными воплями, где из темных углов, в которые нужно светить фонариком, толпами вываливаются черные монстры. Вот это и есть *Shadowgrounds* во всей своей «красе». И, как известно, очень трудно искать в темной комнате черную кошку, особенно когда она очень маленькая. Все чудища мелкие, невзрачные, быстрые. Их много, и всех нужно перебить. А это весьма непросто, и самое большое тому препятствие – отсутствие нормальной системы save'ов.

Назвать все вышеперечисленное интересным и увлекательным – просто преступление. Бюджетная стрелялка без малейшей толики оригинальности вряд ли заинтересует избалованных игроков, а все остальные уже прочли это небольшое предупреждение.



ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ
РЕАЛЬНОЙ ВОЙНЫ



Оптовая продажа дисков Руссобит-М: (044) 561-86-09
www.russobit-m.com.ua
e-mail: info@russobit-m.com.ua

Русс
обит-М
УКРАЇНА

Название: Восточный Фронт: Неизвестная война**Разработчик:** Burut Creative Team**Издатель:** «Руссобит-М Украина»**Жанр:** FPS**Системные требования:** Pentium 4 1,4 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video**Официальный сайт:** www.russobit-m.ru/rus/games/eastfront/**ОЦЕНКА:**

9+

Графика:

9

Геймплей:

9

Управление:

9

Звук:

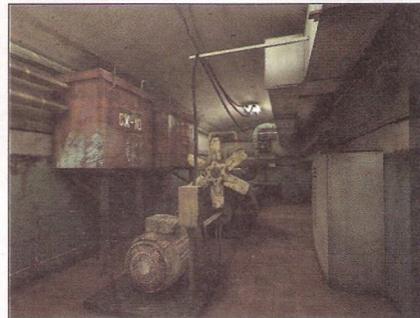
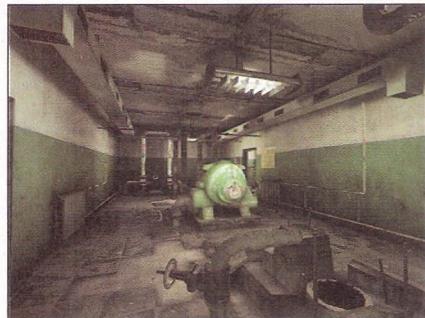
6

Сюжет/концепция:

8

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА



Pазработчики всех стран уже который год продолжают систематически эксплуатировать геноцидико-трагическую тему Второй мировой войны. У одних получается хорошо, у других – не очень, а третьим вообще не хватает места для творчества, поскольку все знаменательные события тех дней обыграны уже по несколько раз. В таких случаях обычно прибегают ко всяческим ухищрениям вроде альтернативной истории или параллельных миров.

Именно по первому из названных путей пошли представители воронежской студии Burut CT, немного исправив ход военных действий. По их версии, экспедиция главы отдела СС «Аненербе» Эрнста Шеффера в горы Тибета увенчалась успехом, и нацисты получили секрет оживления мертвых. После длительных экспериментов ведомство Шеффера смогло наладить

производство зомби – универсальных, почти непобедимых солдат, подвластных только своему создателю или тому, кто отдаст им первый приказ.

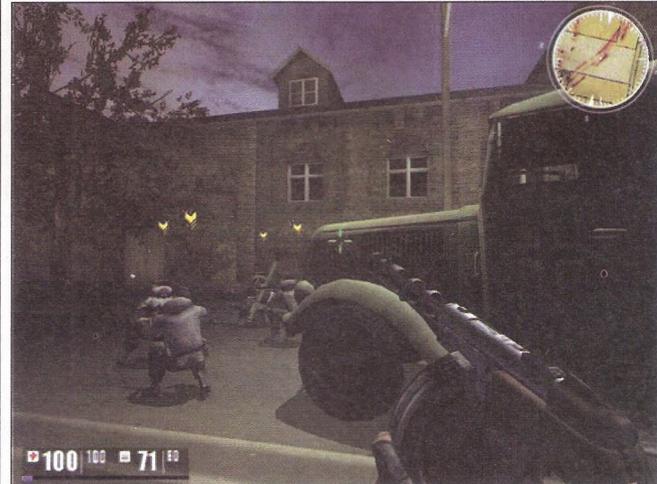
Одним из таких зомби и был Карл Штолльц – ничем не примечательный офицер, разочаровавшийся в войне. Он умер (при активном участии бойцов французского сопротивления), и труп из него получился от-

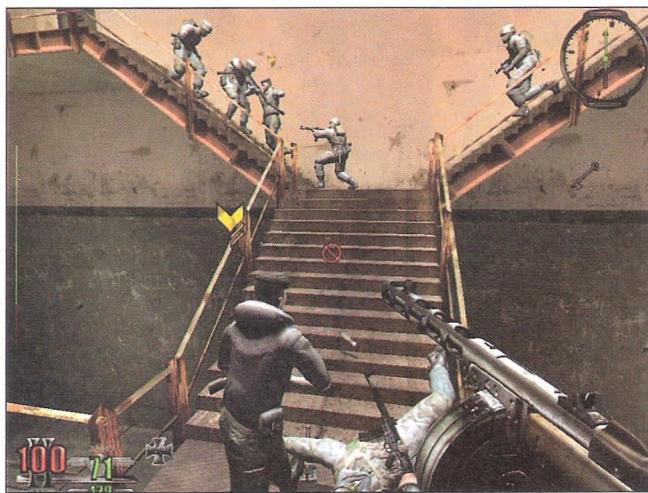
менный, так что вскоре герр Штолльц обрел вторую жизнь, став одним из бессмертных солдат-третьего рейха, оживленных Шеффером. Но, как водится в таких случаях с главными героями, – не сложилось. Во время операции актива местного подполья Карл получил свой первый приказ «не из тех уст». Так главный герой стал работать на бывших врагов.

Приняли его душевно, без малейшей тени подозрения, почти с радостью, что крайне не характерно для участников подпольного движения. И первым же заданием было проникнуть на хорошо охраняемый секретный военный завод, информация о котором ни для кого не секрет. Причем проникновение – это лобовая атака с песнями, плясками, стрельбой, взрывами и кучей народа... В общем и целом сюжетная линия больше всего напоминает пунктир.

Все же нужно отдать разработчикам должное: со временем продолжения Kreed они явно поднаторели во всех аспектах создания приличных игр – начиная от визуального оформления и заканчивая искусственным интеллектом врагов. Возможно, сказалось изучение собственного горького опыта и схожих игр – Return to Castle Wolfenstein и обоих частей польского Mortyr.

Визуально пейзажи и интерьеры выглядят вполне





симпатично, определенно чувствуется некий стиль: окровавленные полы, стены и все остальное – явное подражание всем современным шутерам и тенденции постоянного уклона в мясистый хоррор. Ну что тут скажешь: такая уж странная это штука – мода.

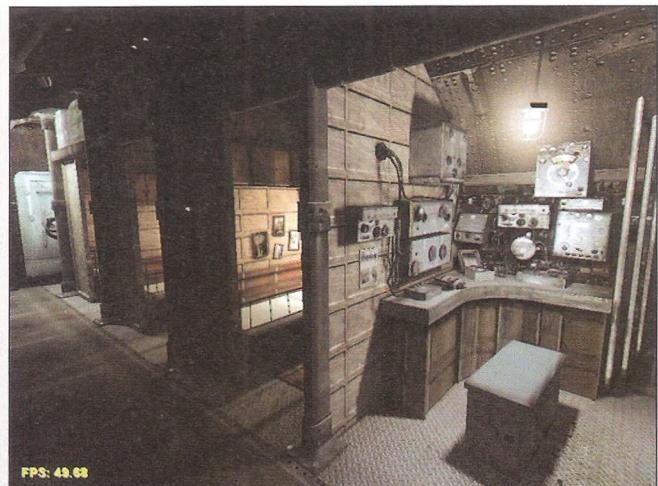
Присутствует в игре и физическая составляющая. Некоторые предметы можно покатать по полу, кое-что – взорвать и полюбоваться на результат своих действий. Тем не менее физика в игре только для проформы и мало влияет на игровой процесс.

Искусственный интеллект противников прост: нацисты все как один лезут вперед, стреляя непрерывно и очень точно, что местами просто раздражает.

Однако как раз для таких случаев у главного героя имеется особый навык: временной щит – способность останавливать пули. Впрочем, останавливая пули, он и сам не может вести огонь. Потраченная на временной щит

энергия восстанавливается в процессе отстрела врагов. Почему в игру ввели только одну сверхъестественную способность, остается тайной за семью печатями.

Большую часть времени герою предстоит действовать в одиночку, однако в самых ответственных местах на помощь придут боевые товарищи. Соратники всецело подчинены скрипту сценария, большего от них добиться вряд ли удастся.



Весь игровой процесс – это сплошной ураганный экшен с перерывами на смену магазинов или оружия. Местами предоставляется возможность пострелять из чего-то крупнокалиберного или подорвать вражескую технику. Оружия в игре немало, однако при себе можно иметь только по одной пушке каждого вида: пистолет, винтовку, автомат, одну единицу тяжелого оружия и гранаты. Стволов много, менять их придется довольно ча-

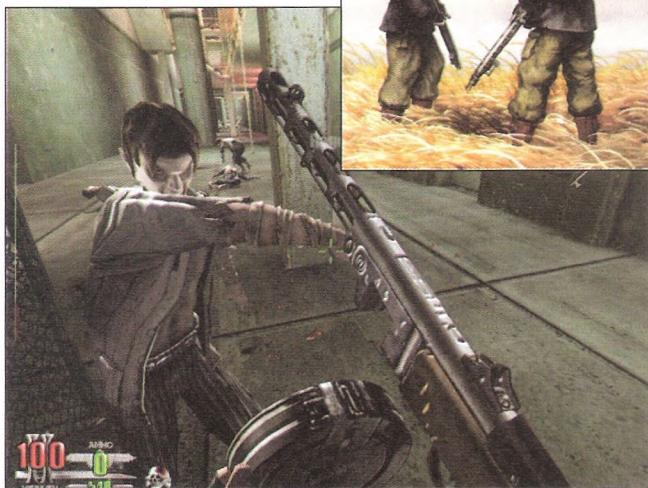
сто, и у каждого из них свои характеристики.

В отличие от изрядного количества подобных игр, носить при себе запасные аптечки нельзя, а хотелось бы...

Единственное, с чем немногие напартачили разработчики, это звуковое сопровождение. Если звуки окружающей среды и музыка еще ничего, то озвучивание персонажей просто ниже плинтуса. Ни дать ни взять решили сэкономить. Голоса звучат неестественно, фальшиво: остроты произносятся самым скучным тоном, а в волнях отчаяния – неприкрытое веселье. Ну, бывает, тем более что посредственное качество звукового ряда – характерная черта многих вполне успешных российских проектов.

«Восточный Фронт» выделяется из прочих сегодняшних игр на тему ВОВ и наверняка заинтересует большинство игроков, ведь по духу игра весьма близка RtCW, в который многие играют и по сей день.

Goblin zzz





Название: The Matrix: The Path of Neo

Разработчик: Shine

Издатель: Atari

Жанр: third person sci-fi action

Рекомендуемые системные требования: процессор 2,8 ГГц, 1 Гб, 128 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.atari.com/thematrixpathofneo/

Оценка: 8

Графика: 8,

местами 3

Геймплей: 11,

местами 2

Управление: 8

Озвучка: 7

Зрелищность: 12

Апогей апофеоза

3 связка. Девелоперская контора Shine, известная нам по убитому Enter the Matrix, пообещала игрокам ни много ни мало возможность пройти по пути Избранного. Все те потрясающие приемы, прыжки, пробежки по стенам и прочие фокусы виртуального мира Матрицы, на которые мы проскали слюни во время просмотра трилогии, должны были стать реальностью на экранах

– На самом деле самого дела нет.

В самой деятельности заключена самость дела, и наоборот.

Наоборот получим оборот на и, таким образом, перевернем образ.

Я уже не говорю о природе говора в роде при уже.

Ужи и узы... Вы меня понимаете, мистер Андерсон?

– Конечно, агент Смит. Я всегда думал так же. Дайте еще затянуться.

мониторов. Красивая графика, интересный сюжет – плюсы, обещанные разработчиками – все, что нужно для зачисления игрушки в раздел Megagame.

А теперь развязка.

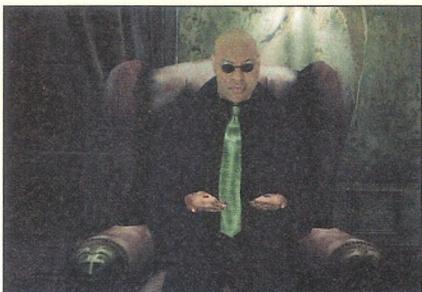
О пользе «косоплатформеров»

Большинство PC-геймеров говорят, что портируемые с консолей на комп проекты – это зло и порождение сатаны: На самом же деле такие игры несут

в себе добро, гармонию и глобальное благо в виде тонн зеленых хрустящих американских президентов, шустро капающих на счета разработчиков.

Кроссплатформенность торчит из PoN, словно иголки из

The Matrix, режиссерская версия



Кто намазал меня вазелином?

рождественской елки. Особен- но это касается графики: из старушки PS2 даже не постара- лись выжать всего того, на что она способна, а такой смеш- ной штуке, как оптимизация движка на Xbox, ПК, в Shine не знали с рождения.

Да, визуализация игры уста- рела на пару-тройку лет: боль- шинство эффектов уже замоча- лились, а при взгляде на некую субстанцию, прозванную в игре водой, в голову начинают зак- радываться мысли о том, что создатели игрушки вообще ни- когда в жизни не видели никакой жидкости. Видимо, именно поэтому у старины Морфея руки такие, словно он неделю рабо- тал ассенизатором и не познал радости общения с рукомойни- ком. Более того, Морфей еще и мутант, ведь ногти у него растут на подушечках пальцев. Во вся- ком случае, конечности у него такие графически грязные, что на месте Нео мы бы не стали брать с его ладони таблетку...

Если же хорошенко не при- сматриваться, прорисовка боль- шинства уровней и персонажей тянет на твердую восьмерочку. Но стоит только приблизить ка- меру к лицу героя или полюбо- ваться роликами на движке игры, мы сразу понимаем, что внешности персонажей были созданы «пером» хирурга и усерд- но намазаны вазелином. Также хочется проехаться бульдозером праведного гнева по подглючи- вающему освещению, иногда торчащим из плащей ногам, уродливо сделанному городу.

В то же время в игре были за- мечены восхитительные дина- мические тени от нескольких источников света, что для упо- мянуть выше Соньки вообще редкость. Еще одним плюсом являются точные движения губ – артикуляция персонажей сделана просто супер!

Вот «Фокус» (замедление вре- мени) симпатичен, но ничем не отличается от себе подобных в других играх. А эффект раз- мытости, которым девелопе- ры хотели скрыть недостатки и ограхи движка, слишком силь- но бросается в глаза.

Звуковое оформление так се- бе: игровой мир, к сожалению, не был достаточно хорошо озвучен, а различные движения и контакт с поверхностями, как и стрельба, воспринима- ются вообще ужасно. Музыка в игре не из фильма, что являет- ся большим минусом, да и вооб- ще подобрана совсем не в тему. Но есть и большой позитив: над озвучкой персонажей работали «родные» актеры.

Рожденный для битвы

Геймплей – самая неоднознач- ная часть игры. Его можно услов- но поделить на две части. Пер- вая, составляющая примерно 70 %, – дикий, фантастический, ураганный экшен, который нам и обещали девелоперы. Против- ники, словно тряпичные куклы, разлетаются от могучих ударов Избранного. Прыжки на стену и удары с нее, подхватывание противника на лету и вытира- ние ног об его лицо, использо-

вание врагов в качестве шара для игры в боулинг, фантастиче- ские запрыгивания им на живот и удары ногой в голову – все это выглядит просто невероятно! Игроку доступны реализован- ные на самом высоком уровне абсолютные все приемы из филь- ма и даже намного больше. Правда, к сожалению, огне- стрельное оружие сделано из рук вон плохо: убить кого-ни- будь чем-то стреляющим (кро- ме гранатомета) у вас получит- ся с очень большим трудом. Да и визуальное сопровождение этому ужасное – при стрельбе из-за спецэффектов не видно пол экрана.

Но вот арсенал колюще-рубя- щего получился на славу. Нео вымакивает мечами, топорами и палками не хуже японских са- мураев, красиво превращая противников в котлеты.

Оставшиеся 30 % – недотёп- ные, неприятные и непримеча- тельные уровни, испорченные корявым исполнением и неудоб- ной камерой, а также читерами- противниками, где динамика геймплея теряется напрочь. Например, зажав игрока в угол, даже не самый сильный супо- стат может накостыльять ему по полной, сбивая с ног, пока у того не закончится здоровье.

Жаль, нет ружья!

Ага, а то было бы чем застре- лить разработчиков на пару с братьями Вачовски. Сюжет не просто местами не совпадает с фильмом, в некотором он еще и противоречит ему. Множество

новых моментов просто вызы- вает недоумение, но реализа- ция некоторых ключевых эпи- зодов приятно радует; все это соединено идиотскими нарезка- ми из трилогии. За сцену битвы в замке Меровингина с (пред- ставьте себе на минуточку!) ги- гантскими четырехлапыми крас- ными муравьями, знающими кун-фу, девелоперов нужно как минимум четвертовать.

Кроме пары действительно очень смешных сцен (в пози- тивном смысле) – к примеру, битвы на швабрах в кинотеат- ре, где крутят Матрицу, под ве- селые комментарии какого-то зеваки, – все остальное сдела- но очень слабо.

Матрица, тебя п@has'али

Без многих более чем обид- ных недостатков и глюков, Path of Neo смело мог бы стать mega-game. Но разработчики не- серьезно (и это видно) отнес- лись к этому потенциально успешному проекту, выдав на- гора абсолютно недоделанный продукт. Потрясающий гейм- плей местами страшно стопор- ится, а жутковатая графика, малоприятное управление и бредовый сюжет просто ду- шат его на корню.

Но... в PoN все же стоит пои- грать, хотя бы ради потрясаю- щих раздач Нео и бесподобно- го ролика из Extras, в котором честно показана куча глюков, возникших при создании. При- чем некоторые из них так и не исправили. Более того, самые эффективные моменты – битву со Смитами, например – мож- но смело загружать и прохо- дить заново.

Ну и зн.....#####2-
34s47ge72rbaskqw767823yug
qhfv2738ug
System failure

**Butcher
Khaj Tosin**



Название: Cold War

Разработчик: Mindware Studios

Издатель: Dream Catcher

Жанр: Stealth-Action

Системные требования: процессор 1.5 ГГц, 256 Мб, 64 Мб Video

Общая:

10

Графика:

10

Геймплей:

11

Управление:

9

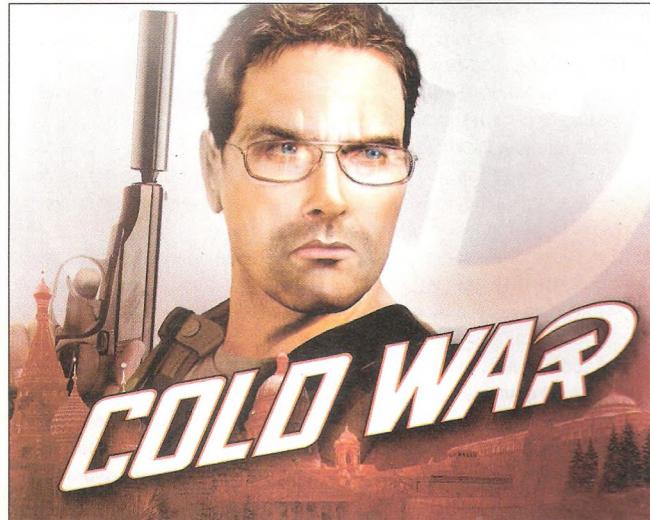
Звук:

11

Насколько красна кровь русского народа?

Совсем недавно я считал, что в мир наш придет убийца великого и могучего Сэма Фишера, и будет этот убийца называть себя Мэтью Картер. Не будет знать он, как палить из больших пушек, не сможет прыгать по стенам и садиться на шпагат, но будет гигантом мысли и изобретателем. И если, назвав Фишера работником пера, все тут же представляют себе длинный заточенный нож, чью-то шею и реку крови, то при упоминании Картера все вспоминают газеты и прочие печатные издания.

Удивляется? Ну почему же; ведь наш скромный глав-герой не Рембо, и за свою бренную жизнь он не успел сделять карьеру морского котика или супершпиона, зато стал вполне преуспевающим жур-



налистом. Да вот только захотел наш журналист прыгнуть выше головы, или просто взыграло в нем то, что в приличном обществе называют «детство». В итоге головокружащего прыжка выше го-

ловы он ударился головой об потолок и потерял несколько шурупов. И как бы там ни было на самом деле, в конце концов, отправился Картер из своей демократической Америки в коммунистический

СССР, да не просто отправился, а со злобным умыслом – ему захотелось написать сенсационную статью, где он раскроет тайный заговор, не всем до конца ясный. Ибо пролетел слух, что готовят что-то высшие русские чины, и это «что-то» – совсем не пирог с творогом.

Только в Москве у него ничего не вышло – оказалось, что фотокамера (с которой мы прошли чуть ли не через всё) чудесным образом научилась рентгеновскими лучами взрывать предметы и выводить из строя людей (пусть и не на долго). Картер, конечно, обрадовался новой возможности камеры (уже придумал, как займется делом семейным – начнет грабить банки), да вот только КГБ что-то не понравилось, и, объявив нашего героя «енеми офф рашен коммюнизм», кинул его за ре-





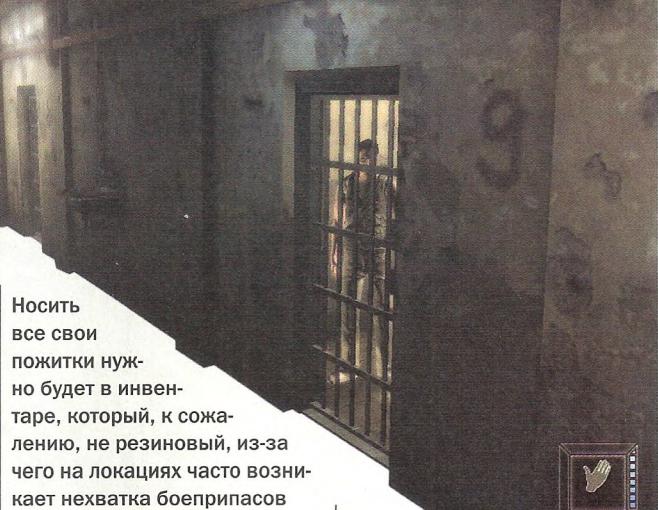
шетку за попытку покушения на Генсека. Кынечно, тюрьма – вещь классная: еда на халаву, крыша над головой, за воду и электричество платить не надо, много интересных людей, с которыми можно поговорить о высших материях. Но такая перспектива нашему герою не очень-то понравилась, и он, объединившись со своим «товарищем по камере», разрабатывает мега-акций план побега...

Как вести себя с коммунистами

Геймплей представляет из себя классический «крадусь-прячусь-крадусь-глушу врага». И хоть нам и будут доступны мины, гранаты и автомат, но всего этого добра слишком мало для нормальной лобовой атаки (нехватка амуниции будет ощущаться на каждом шагу). Слава богу, можно глушить врага подручным демократизатором (ментовской дубинкой), кулаками, исцелять прикладыванием к физиономии платочка с эфиром и прочими прелестями, на которые русские менты реагируют одинаково: падают на землю и мирно хрюпают. Стоит только помнить, что оглушенный противник через некоторое время может проснуться, забить тревогу, а если не он сам, тогда те, кто найдет его спящим. Вот и приходится часть игрового процесса на себе тела бездырханные таскать, тем самым доказывая, что работа журналиста имеет много общего с трудом грузчика. Для того чтобы было легче прятаться от подлых врагов, разработчики подарили юзеру индикатор скрытности, с помощью кото-

рого легко решается проблема, удачно ли спрятался Картер под стул и хорошо ли тело влезло под диван.

А если спрятаться у нас не получилось, то можно будет просто отправить противника на тот свет, выпустив в него очередь из автомата или полуавтоматического пистолета. К тому же стрелять можно не только обычной пулевой (в цельнометаллической оболочке), но и резиновой (звука меньше, но эффект практически одинаков). Или – это вообще издевательство – обстрелять ментов и КГБшников из рогатки, сделанной самостоятельно. И нечего удивляться, наш герой на все руки мастер и, собрав достаточно большое количество опыта (а получаем мы его, читая различные мануалы и секретные листовки, которые по всему уровню валяются грудами), может сделать из подручных объектов или новый tool (инструмент по-нашему) или апгрейд к уже приобретенному.



Носить все свои пожитки нужно будет в инвентаре, который, к сожалению, не резиновый, из-за чего на локациях часто возникает нехватка боеприпасов и необходимых предметов.

Рентген на месте

Графика в игре средняя.

В принципе все смотрится нормально, но не более. Взрывы в меру реалистичны, форма на русских (а они бывают штатскими и военными) в меру прорисована, текстуры стен и пола в меру красивы. Атмосфера Союза воссоздана нормально: обилие плакатов, призывающих к труду и продвижению коммунизма, красные флаги и коврики, обшарпанные коридорчики.

На любом уровне можно найти массу объектов, с которыми игрок может в той или иной степени взаимодействовать. Одним словом, создается живая картинка игры, и по маленьку начинаешь верить в происходящее по ту сторону экрана. Радует также то, что рентгеновское зрение было довольно хорошо реализовано – используя его на врагах, можно видеть хорошо смоде-

лированные зеленые скелеты, которые в движении смотрятся просто на ура. Хорошо сделаны модели персонажей, особенно это заметно на Картере (благо, вид в игре от третьего лица, и рассмотреть можно каждую складочку на его одежде).

Кстати, Картер чем-то смахивает на Гордона Фримена, и это сходство не заканчивается на очках и прическе. Вот только не столь живуч и прыгать высоко не умеет (играя, чувствуешь себя обычным смертным, который погибает от двух выстрелов, не умеет зависать шлагом между двух стен и тому подобное).

Вот, собственно, и все подробности игры. В принципе, перед нами довольно простой проект. Игра не напрягает и оставляет после себя только позитивные впечатления. Не шедевр и мега-рулэс, но ведь и не полное фиаско, просто крепкий середнячок, который, может, даже захочется пройти по второму разу (но такое желание, скорее всего, появится только у фанатов жанра да самих разработчиков).

P. S.: Мне жуть как не понравилось, что большинство действий девелоперы повесили на правую клавишу мышки. И эту чертову панель, которая выскакивает после нажатия на «правый глаз» грызуна, я, почему-то, сильно возненавидел! Вот поэтому игра получает за управление «девять», а не смелые 11 баллов, возможные при других обстоятельствах.

Legion, tailler@mail.ru



Название: Starship Troopers
Разработчик: Strangelite
Издатель: Empire Interactive
Жанр: FPS/massacre

Оценка:	7-
Графика:	7-
Геймплей:	8
Управление:	стандарт
Озвучка:	5

Вперед, обезьяны! Что, вечно жить хотите?!

Хороший жук – мертвый жук

Война Земной Федерации

с гигантскими насекомыми, о которой повествовали роман Starship Troopers известного фантаста Роберта Хайнлайна и одноименный фильм экранизации Пола Верховена, наконец-то добралась и до экранов наших мониторов. Strangelite целиком и полностью основали свое детище на киноповестях – отличном фильме Верховена и граничащем с ацтотом киной «Звездный десант 2: Герой Федерации».

Итак, впереди жуки, жуки и еще раз жуки, обещающие отвальное звездное побоище. Неплохая сюжетная основа под ногами – чего еще надо для полного счастья?

«Это какие-то неправильные пчелы...» (с) Винни Пух

Как оказалось на практике, для полного счастья



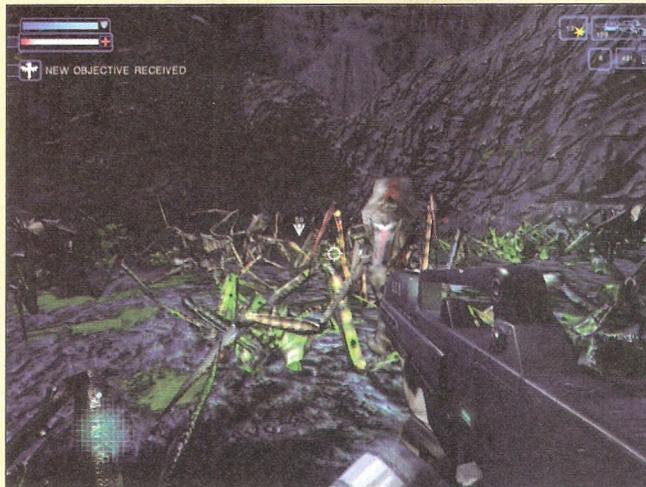
как раз не хватает толковой реализации задуманного. Взять хотя бы атмосферу: увиденное в игре ну никак не вызывает ощущений, возникших при просмотре фильма. Пускай игровые модели, ситуации и мир в целом узнаваемы даже с первого взгляда, в плане геймплея ничего

общего между игрой и кино-картиной нет.

К слову, все, кто ожидал, что можно будет стать полубившимся по экранизации пехотинцем Джоном Рико, могут расслабиться – вместе с атмосферой фильма девелоперы выкинули на помойку и его сюжет. События игры

разворачиваются на планете Хесперус лет через пять после большого серьезного рубилова на родной планете насекомых – Клендату. Наш герой – боец специального подразделения «Мародеры», которое еще круче, чем обычна Мобильная Пехота.

«Мародеры» являются попыткой девелоперов свести воедино Хайнлайна (у которого МП больше походили на живые танки) с Верховеном (у которого пехотинцы были обычными солдатами). Герой поступает в наше распоряжение еще на борту космического корабля, прямо перед высадкой на вражескую территорию. За пять минут в его шкуре мы обучаемся стрельбе, знакомимся с бронежилетом и изучаем азы управления. Этот туториал смотрится дико: что же, спрашивается, необученный солдат делает в боевой зоне, да еще в составе элитного армейского





подразделения? Я, конечно, не прошу тренировочный лагерь, являющийся важным звеном в оригинальном произведении, но можно было придумать что-то в таком духе, чем так сильно ламоботить.

На этом дело не кончается: нестыковок в сюжете и перекручиваний первоисточника во время миссий тут наavalом, и это, заметьте, при полном отсутствии сюжета как такового! Вместо полноценного повествования о нелегкой судьбе борца с большими тараканами перед нами предстают неслабые сражения с коротким брифингом и целой кучей мелких заданий на отдельных уровнях, являющихся всего лишь переделками, ремиксами и копиями самых острых и интересных моментов обоих фильмов с парочкой инноваций девелоперов. Все это разнообразие склеено нарезками из этих же кинов, на удивление очень качественными.

Осторожно, во дворе злые арахниды!

Основная ставка была сделана не на сюжет, а на большое грандиозное мясо – истребление несчастных полчищ тараканов. И это получилось, да еще ох с каким размаком! Принцип игры был хорошо сформулирован еще в 1997 году: «стреляй во все, у чего больше двух ног». Разработчикам удалось создать настоящее побоище: на экране мы видим не десятки и даже не сотни, а тысячи, многие ТЫСЯЧИ жаждущих прихода вашего «Game Over'a» членистоногих. Все это обилие

жертв обеспечивает доморощенный движок SWARM Engine, по словам ваятелей, рисующий всё это кишащее безобразие без торможения игры. Но все равно, при прорыве через плотные ряды противника количество fps частенько падает, создавая легкий bullet-time.

Геймплей в игре довольно однообразен и до боли напоминает аркадный Crimsonland, но затягивает намного меньше. Весь смысл сводится к отстрелу закрывающих горизонт сплошной массой толп насекомых (коих всего 19 видов на любой вкус, цвет и размер), а разделение этого рубилова на задания и локации не очень-то разнообразят геймплей. Что бы ни твердило вам хорошо освещенное командование – спаси товарища, защитить генерала, помочь друзьям или держать оборону, – результат всегда будет одним и тем же. Стрельба по тысячам тварей. И где-то через полчасика от бесконечных волн членистоногих начинает рябить в глазах, а игра начинает утомлять.

Оружия полно, и оно тоже на всякий вкус: тут вам и ракетометы, и дробовик (наш выбор), и всяческие модификации автоматов с подствольниками и без, – стреляй чем хочешь! Неплохой арсенал, хотя, на мой взгляд, оружия могло быть и побольше, а убойная сила его – повыше. Кроме того, процесс аннигиляции сильно тормозят постоянно заканчивающиеся патроны – это вообще полный ахтунг! Я, конечно, понимаю, что посреди поля боя

припасам взяться негде, но, следует сказать, девелоперы впихнули реализм совсем не туда, куда стоило.

Графика с первых моментов неприятно удивляет. Если закрытые пространства сделаны с горем пополам на 9, то открытые... Видны потуги девелоперов нарисовать скалы и песок максимально реалистично. Но вот какое горе: злобные насекомые, чтобы окончательно деморализовать противника, намазали большинство поверхностей маслом и перекрыли убогими текстурами.

Арахниды визуально выполнены неплохо, особенно при максимальных настройках, но вот люди – это нечто страшное. Эдакие пластилиновые гномики-переростки с жуткими мордами с анимацией на уровне первой «Халвы». Вот и понятна причина нелюбви паукообразных к людям! Я бы и сам таких двуногих мутантов пристрелил, да вот нельзя: союзники в игре с удовольствием гибнут от лап и челюстей врага, но стойко выдерживают пару очередей в голову, десяток гранат и ракет в туловище. Останки же людей, порой падающиеся то тут то там, также напоминают, что «Халва» еще жива и ого-го-го как зажигает! Эффект от стрельбы не впечатляет, зато космос и небеса сделаны на 12 балов. Действительно, смотрится очень красиво.

Противники феноменально тупы: берут исключительно количеством, что для такого рода шутера является позитивом. А союзники отдаленно

напоминают ходячие чурбаки: единственное, что они умеют очень хорошо, так это умирать. Если вам выделили на очистку сектора дюжину солдат, особой поддержки от них не ждите: ну застрелят пару-тройку жуков, ну, может, десяток. И то, если не застрянут в текстуре по дороге. Так что сеять хорошее, доброде и вечное придется своими силами.

Музыка в игре хороша, тут и оригинальный саундтрек из фильма, и пара собственных мелодий разработчиков. Только вот большинство трэков, честно говоря, тут вообще не к месту. Во время рубиловки с сотней пауков хотелось бы послушать что-то потяжелей да побыстрей. Озвучка окружающего мира очень бедна и по сравнению с той же великолепной CoD2 не выделяет никакой критики.

Служба гарантирует получение гражданства

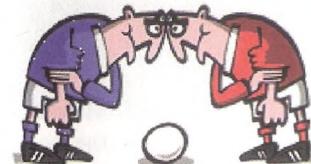
В общем, перед нами очередной Crimsonland в 3D. Игра получилась совсем не тем, что ждали фанаты. Абсолютное отсутствие сюжета и однообразный геймплей при средней графике и ужасном звуковом оформлении. Любители мяса будут довольны, остальные же могут ознакомиться с игрой по желанию. Хотя, в общем-то, побоище с сотней врагов одновременно – очень даже заманчивое занятие для таких виртуальных маньяков и массовых компьютерных убийц, как мы с вами.

Khai Tosin

Хэтттик: матч состоится в любую погоду

Mногие ли из вас мечтали стать миллионерами? Ездить на красивых машинах, обнимать Клаудию Шиффер и по-дружески целовать в щечку Памелу Андерсон, одеваться у Версаче, на выходные летать на собственный тропический остров и, наконец, купить футбольный клуб «Челси» или хотя бы «Динамо»... Стоп, а вот тут мы сделаем остановку!

Как вы понимаете, я не волшебник, а только учусь, поэтому на мерседатый шестисот придется копить самим, а вот футбольный клуб можно заполучить хоть прямо сейчас. Со стадионом, болельщиками, главным тренером, с программой тренировок и, конечно же, игроками! Только вот Роналдо и Шевченко из ваших игроков вырастут не скоро. Чтобы найти подходящего игрока и сделать из него звезду, потребуется много долгих и напряженных тренировок, занятий по тактике и стратегии, работы с молодежью, поиска недооцененных талантов на трансферсе. А чтобы в это время вам не пришлось скучать, предстоит еще построить собственный стадион, договориться со спонсорами о финансовом благополучии клуба, выпестовать своих собственных тифози с шарфами и знаменами и внимательно наблюдать за соперниками. Ведь в этот раз нам придется тягаться не с безмозглой желез-



кой компьютера, а с армией в более чем 700 тысяч почитателей футбола и онлайновых игр, которые будут пытаться обойти вас в лиге или утереть нос в кубковой дуэли! Итак, мне выпала честь представить вашему вниманию «Хэтттик» – один из самых популярных футбольных менеджеров, переведенный на множество мировых языков, в том числе на украинский и русский.

«Хэтттик» – онлайновая игра, для которой необходим лишь браузер. Подав заявку по электронной почте, вы через пару дней оказываетесь счастливым владельцем средняцкой команды в одном



из низших дивизионов страны. Тренер-пропойца, игроки – либо ветераны дворового футбола, либо нераскрытые молодые таланты, сельский стадион и пара кварталов болельщиков, которые иногда приходят с семьями на ваши матчи, поскольку других развлечений в округе нет. Такова ваша ситуация на старте. Ситуация, казалось бы, гнетущая, но эти самые нераскрытые молодые таланты уже через пару сезонов могут надеть форму молодежной сборной, на месте старо-

го поля будет сверкать новенький стотысячный стадион, а на кубковые встречи к вам будут приезжать европейские гранды. Что же для этого нужно? Сменить тренера на второго Лобановского (хотя какой-нибудь Буряк тоже сойдет), выбрать лучших



игроков из доставшихся, купить по дешевке заезжих варягов, дабы понемногу пытаться выигрывать у команд вашей лиги, выбрать программу тренировок и тактическую расстановку на матч, исходя из турнирной стратегии. Управление командой происходит через систему меню и закладок, где, кроме вашей команды, отображены еще и клубы, играющие в той же стране, что и вы, и, естественно, молодежная и главная сборные страны.

Кстати, достигнув успехов с клубом, можно попытаться стать главным тренером одной из сборных или убедить менеджеров другой страны, что вы – идеальный кандидат для них. Выборы демократические, голосами реальных людей, так что нужно проявить еще и талант политика, учитывая то, что команду можно получить только в стране реального проживания (в нашем случае это Украина). Придется выпить немало пива в реаль-

ной жизни с реальными избирателями, либо показать себя прекрасным оратором в конференциях.

Итак, команда набрана, тренировочная программа построена, остается распределить игроков по наиболее подходящим позициям и выбрать тактику на игру.

Игры, кроме межсезонья, происходят дважды в неделю: в воскресенье – лига, в среду – кубок или же товарищеский матч для неудачников кубка. Для более эффективной тренировочной программы придется нанять помощников тренера, тренера вратарей и... парочку психологов, чтобы откачать игроков после шока от разгромного поражения. Травмированным игрокам понадобятся опытные врачи и массажисты. И куда же деться без рекламы и маркетологов, завлекающих спонсоров обещаниями сладкой жизни и возможностью вывесить свой плакат или лого на главном матче тура? ☺

Вот, клубная жизнь наладилась, тоненький денежный ручеек превратился в мощный финансовый поток, и вам удалось подняться в следующую лигу. Теперь встает вопрос об



усилении клуба и продаже тех игроков, которые уже достигли пика спортивной карьеры. Тут уж вам придется выйти на трансферный рынок и днями,



а то и ночами, рыскать в поисках подходящего игрока подешевле. Можно, конечно, взять первого попавшегося подходящего, но риск переплатить на рынке, где представлены 700 тысяч игроков, очень велик. Тут уж придется выкручиваться и пускаться в финансовые махинации и сомнительные аферы ради



вожделенного приза в виде 17-летнего игрока, который через пару ХТ-лет гордо наденет футбольку молодежной сборной. (поскольку в каждой группе только восемь команд, то ХТ-год длится 16 реальных недель). Кстати, стоит отметить, что многие любители «Хэттрика» отнюдь не являются любителями

hattrick

Від Україна Hattrick » Ласкаво просимо!

Ласкаво просимо!

НЕІНО
Представник
Інтересів
України
Чемп. світу
Допомога »

УВІЙТИ
Логін:
Пароль:
ENTER
[Втратити пароль?](#)

Ласкаво просимо в гру Hattrick! Це онлайнова футбольна гра, в якій ви торгуєте гравцями та тренуєте своєю командою, зображенію як сотнини інших ігрових елементів зі всього світу.

Ось як це працює:

Hattrick - це безштатна гра. Для керування своєю командою вам треба буде використовувати браузер. Матчі граються автоматично, але ви можете тіккідти. Ви вільно заходите до сайту та буде аж до кінця часу, аби перевірити стан своєї команди, надати експертне щодо тренування, торгуєте гравцями на трансферному ринку, або лише з метою поспілкуватися з іншими користувачами Hat-trick.

Hattrick николи не закінчиться, тому, коли ви станете переможцем своєї групи, ви вийдете до фінального підсумку наступного сезону (скажімо сезон 4 в Hattrick трає 16 тижнів). Ви отримаєте Годову до найменшої та міжнародної ліги!

Прочайте наші [instrukції для початківців](#).

ВИБЕРІТЬ МОВУ

Українська

СВІЖІ НОВИНИ

HT-Sara
[AHN - Hattrick: Info about hattrick] AHN had the honour to interview HT-Sara, the only female HTT.
How does she cope with all those male HT's, HT-Tieken, HT-Bjorn and the others? And why does she work for Hattrick? ...
Розміщення: [\[AHN-Frezen\]](#)

Read Between the Lines and Scribble in the Margins
[AHN - Hattrick: Between the Lines] 9th Issue of the Bottom Division Federation's paper is out now!<

футбола, а ценят именно экономическую составляющую игры или же форумное общение на околовыборные темы.

Теперь немного о движке игры. Все управление и все события отображаются в обычном браузере, откуда и проис текают все достоинства и недостатки игры. Среди достоинств – простота управления и доступность: не нужно подниматься из мягкого и удобного кресла и ехать за компактом, достаточно пары щелчков мышью – и вы в игре.

Опять же, едва ли не основным позитивным моментом игры является непередаваемый восторг, кураж от игры с реальными соперниками в реальном времени – с этим ощущением не сравнится ни один раскрученный дисковый менеджер, где сезоны можно играть за считанные часы, а все переживания забываются в минуты. Среди недостатков – незамысловатая, хотя местами забавная графика, чем игра иногда напоминает нам любимые менеджеры про-

шлых лет, когда игровой видеокартой считалась Riva TNT.

В общем, «Хэттрик» – это игра для фанатов футбола или экономических стратегий, для людей с богатым воображением, которые готовы додумывать и домысливать, рисовать в голове красивейшие голевые моменты и в ярости бить по клавиатуре, когда купленный за 20 миллионов игрок бьёт мимо ворот. Из полезных ссылок стоит порекомендовать сайт украинских игроков в ХТ www.hattrick.org.ua, а также, естественно, сайт самой игры www.hattrick.org.

Всегда ваш, Доминга



A collage of magazine covers for 'digital news' from 2005. The central cover features a woman wearing a yellow hat and holding a black digital camera, looking up and smiling. The title 'digital news' is at the top, with 'NEWS' in pink. Below it, the subtitle 'ЦИФРОВЫЕ НОВОСТИ' is in a smaller box. The main headline on this cover is 'КАК ВЫБРАТЬ ВИДЕОКАМЕРУ' (How to choose a video camera). Other headlines include 'ЗАМЕНА НОУТБУКА' (Replacing a laptop), 'УЧИМСЯ ДЕЛАТЬ ФОТО' (Learn to take photos), 'КТО У SONY ГЛАВНЫЙ' (Who is the main Sony), and 'DVD-ОЗЕРО ПРОТИВ НС-ОВОЕ: СРАВНИВАЕМ ФОРМАТЫ ВИДЕОЗАДАНИЙ' (DVD-LAKE against NS-OVA: Comparing formats). Smaller boxes mention 'CANON PIXMA iP39', 'SAMSUNG SPP-2040', 'TOSHIBA PORTÉGE M500', 'PENTAX OPTIO SZ', 'LG FLATRON M1540A', and 'Nikon Coolpix'. The left side of the collage has a large, semi-transparent watermark of the word 'digital'. The right side has a vertical column of text: 'БЕСЬ СВІТ ЦИФРОВОЇ ТЕХНІКИ' (The whole world of digital technology) and 'digital news' at the bottom. The bottom right corner of the central cover has a small barcode.

Украина на WCG 2006

Уже несколько лет подряд наши кибератлеты радуют нас своими достижениями на мировом чемпионате под названием World Cyber Games, возможность поехать на который им дает компания Samsung Electronics – спонсор этого турнира. Из года в год проходят отборочные игры, лучшие из лучших украинских геймеров собирают вещи и летят в дальние края, чтобы задать жару своим иностранным противникам. И нам не остается ничего другого, как болеть за наших, воспринимая каждую победу как собственную, а поражение – как потерю для страны.

На WCG 2006 USA все было точно так же: прошли отборочные игры, выявившие и так известных сильнейших спортсменов. В этот раз, правда, все было не так прозрачно: кроме традиционных дисциплин Warcraft III: The Frozen Throne, StarCraft: Broodwar и Counter-Strike: Source, фавориты в которых были известны задолго до чемпа, появились новые игры – Need For Speed: Underground и FIFA 2005. В комьюнити ходили разные версии окончания чемпа и имена чемпионов, но

все же глобального всеукраинского турнира по этим видам до сих пор не было, и с уверенностью сказать, кто победит, не мог никто.

Но на то он и чемпионат, чтобы все было расставлено по своим местам.

В дисциплине WarCraft Украину в Сингапуре на мировом Гранд-финале представил всем известный SK_Hot – реальный фаворит в масштабах мирового чемпа, участник всемирно известного клана Schroet Kommando, а также [SkuLine]FoX, который хоть и действительно весьма сильный орк, попавший наряду с Хотом на постер в нашем спецвыпуске по WarCraft, но победу в Украине ему не предрекали. Что уж говорить о победе на мировом чемпе...

По StarCraft один из «ездок» на мировой финал был известен задолго до чемпа – противостоять Rush3D_yAn реально не мог никто. Этот москвич с украинским гражданством год за годом легко берет первое место в Украине, отстаивая честь страны. А вот второе место и путевку на финал получил Enemy[C_club] – весьма сильный столичный игрок, так сказать, «старой закалки».

В Counter-Strike, как не пытались им противостоять Amazing Gaming, первое место и путевку получили харьковчане pro100[frag_su]. Это была уже вторая путевка на мировой финал, а опыта участия и побед в крупных чемпионах «простакам» вообще не зани-

мать (хотя это были чемпы не такие большие, как гранд-финал WCG), так что хотелось верить, что они не подкачают и выйдут, наконец, из группы – впервые в истории участия украинских киберстрайкеров на WCG.

Двумя «темными» лошадками стали победители украинских отборов – USSRxV_NMad, участник сильнейшего в NFS клана, и Evil[C_club], довольно



Типичные беларусы

сильный по украинским меркам игрок в никак не культивируемую FIFA. Об их шансах на победу в мировом чемпе судить было сложно. Разве что Mad – известный игрок, представитель одного из сильнейших не только в СНГ, но и в Восточной Европе клана, участвующий в онлайновых баталиях, знакомый со всеми приемами прогейм-гонщиков, знающий не понаслышке лидеров Европы в этом виде – имел хоть какие-то шансы. Сравнивать же Evil'a с кем-то было сложно. Сможет – не сможет... Как известно, у любого события вероятность «произойдет / не произойдет» составляет 50 %.

Итак, визы получены, все на-ши отправились в Сингапур (слава богу, никаких накладок не было), и все занялись своим любимым делом.

FIFA 2005

- Золото: style, Германия
- Серебро: x4Alexx, Россия
- Бронза: eDuYerr, Испания

Не стоит говорить, что, мол, Evil подкачал. Чего можно добиться в спорте, если ты не видел серьезных соперников? Чтоб добиться хоть чего-то даже гению, нужно иметь серьезную наработку. Наработок игр с мировыми топ-игроками у наших украинских фифакеров нет, а Evil еще только начинает свою карьеру, являясь самым молодым игроком сборной. И, как он ни старался, Evil занял 5-е место в группе из 7-и человек с одной ничьей, одной победой и четырьмя проигрышами. Обидно, что практически все игры Evil проигрывал с минимальным преимуществом со-перника... На грани победы...

Но не будем считать проигрыши, а обратим внимание на победу! Это, прошу заметить, первая победа спортсмена из Украины по дисциплине FIFA на крупнейшем мировом чемпионате по компьютерным играм! Так что, можно сказать, первый шаг сделан, начало по-



Ночью в гейм-зоне

ложено, и все у наших киберфутболистов впереди.

Counter-Strike: Source

- Золото: TEAM3D, США
- Серебро: k23, Казахстан (выбили в полуфинале Virtus_Pro из России)
- Бронза: Team_EG, Канада

Полным сюрпризом для профи в CS стал турнир 2005 года. Для наших он, к сожалению, закончился участием в групповом турнире, но, стоит заметить, после WCG 2006 в мировом масштабе изменились фавориты и появились новые звезды! Но об этом чуть дальше, а пока – о наших.

Стоит начать с того, что нашим попалась сильная группа. Очень сильная. Наши не повезло. Но, как мы уже говорили год назад, это не причина для настоящих чемпионов. Чемпионы выигрывают у всех, всегда и при любых обстоятельствах.



Полный зал – игра Сингапур-vs-Канада CS

Первая игра с бразильским кланом g3x положила начало короткой истории поражений pro100 в Сингапуре. Поединок на любимой многими De_cbble закончился безоговорочной победой южноамериканцев – окончательный счет 10:20 (2:13 за T и 7:8 за CT). Бразильцы лучше использовали

контреровское преимущество этой карты, а играя за терроров, они также сумели выиграть, пусть и с минимальным преимуществом.

Вторая игра в тот же день окончила серию проигрышей, да и вообще серию игр pro100 на WCG 2006. Немецкая команда mousesports на De_Dust2 хоть и уступила нашим, играя ментами (6:9), но за терроров выиграла с большим отрывом (11:4), что стоило нашим потерять шансов на выход в финальную часть турнира – из группы выходила всего одна команда, и уж не та, которая проиграла обоим соперникам.

Что же касается небольших сенсаций, то посмотрите на имена призеров – Казахстан в финальной части чемпионата обставил известных



Офигеть!

Virtus_Pro из России и попал в Top 2! Также и третье место канадской команды стало занятным (а для проигравших им – неприятным) сюрпризом для многих. Так происходят сенсации!

StarCraft: Broodwar

- Золото: fOru, Южная Корея
- Серебро: [3D]Androide, Россия
- Бронза: Legionnaire, Австралия

Все игроки были разбиты на группы по восемь человек, из которых в финальную часть, проходившую по схеме single elimination, выходило только

два игрока.

18 ноября к своим играм приступили оба наших спортсмена. Е нему, пусть и не фаворит украинской сборной, показал довольно хорошую игру, даже проиграв две первые игры – немцу FiSheYe и представителю самой сильной в стратегиях страны hellos_kr из Южной Кореи. Наш Е нему, потерпевший поражение два раза подряд, тем не менее, собрался с силами и выиграл остальные четыре игры в группе. Да, проигравшие противники были не такими сильными, как первые два соперника, но стоит отдать должное: не слить все игры после двух поражений подряд – это нужно иметь силу воли.

Наша надежда – уAn – начал веселее. Первая игра – первая победа: колумбиец Slash_co, игравший за протоссов, получил свое от террана уAn'a на турнирной WCG Estrella. Но вот вторая игра, и первый проигрыш... Испанский протосс Alpha выиграл у нашего террана на WCG Paranoid Android. Последней этой игры Яну нужно было только выигрывать, иначе шансов у него было мало. И он начал выигрывать: ему проиграли сначала Sarawut из Таиланда, потом поляк blackman, потом Play_Cloud из Италии, далее эквадорец NeutronFlare_ec. Но против лома нет приема, и последним противником в группе у Яна стал fOru – сильнейший корейский игрок. Чтобы решить, кто из них проходит в финал, была проведена игра, и fOru отбросил рвущегося к победе Яна на третье место, чем оборвал надежду нашей сборной на финальную часть турнира по StarCraft. А вот проигравший Яну поляк прошел в финал...

В целом участию нашей сборной по StarCraft можно поставить семерку по 12-балльной системе: мы показали, что что умеем, хоть и не тягаться нам с корейцами. Пусть за нас пока русские потягаются, а мы посмотрим; сильнейший рус-

ский Андроид занял второе место, а Ян... Ян пусть учится у русского спортсмена, ведь ему еще выступать и выступать – парню 20 лет, и лет пять еще можно смело штурмовать вершины киберспортивного Олимпа!

Need For Speed: Underground

- Золото: GearGG, Бразилия
- Серебро: N4_Godsmack, Бразилия
- Бронза: USSR_MrKrot, Россия

Действительно, на Mad можно было надеяться: все-таки сильнейший на просторах бывшего СССР клан по NFS, опытный боец. Но только игра могла показать, чего стоит громкая приставка USSR, которую Mad пишет возле своего никна...

Если обычные игры по NFS проходят по схеме «кто больше раз врезался в забор, тот проиграл», то профи играют до первой ошибки, и именно одна ошибка решает исход заезда. Если же ошибок никто не сделает, то тут уже решает мастерство в применении технических приемов – взятии поворотов, доскональном знании трасс, совершении маневров. Mad, как оказалось, умеет делать все из выше-перечисленного.

Мексиканец m3talix – первый соперник нашего гонщика – проиграл на Dockside ровно полминуты. После объявления этого результата стало ясно, что



Низкие стулья – дайте два!

не так прост Mad, как могло показаться. Англичанин Xanthiprus не дал такого преимущества нашему спортсмену и проиграл всего 10 секунд на Observatory – результат нашего гонщика 3:45.34. Третья игра принесла первое поражение Mad'у: серб STRAX_SCG (почти GSC ☺), пусть

и с минимальным отрывом в менее чем 2 секунды, но выиграл, обогнав нашего на Phoenix Steel. Но победители отличаются от лузеров, как бы парадоксально это ни звучало, умением проигрывать. Mad проигрывать умеет: следующую встречу с испанцем MaNcHaDo на SmokeStack он выиграл с отрывом в 11 секунд. С одним проигрышем Mad прошел в финальную часть турнира!

В финале по NFS, в отличие от других видов, система была немного другой: чтобы пройти дальше, нужно было выиграть две гонки из трех. Это было сделано, вероятно, чтобы исключить



Fox сосредоточенно играет

случайности в таком требовательном к оборудованию виду, как аркадные гонки, где мизерные задержки в связи могут привести к аварии автомобиля.

Первым соперником Mad стал узбек predator – малозначительная фигура на мировой арене аркадных гонок, прорвавшаяся в мировой финал. Две безоговорочные победы подряд дали шанс нашему Mad'у пройти дальше, и выбросив узбека из турнира.

Нам сразу не понравился ник немца, на которого Mad попал после узбека – sLiV_R (более известный как [pG]Silver). Может, в Германии «слив» значит что-то другое, но у нас это слово ни с чем хорошим не ассоциируется ☺. Чемпион WCG 2004, неоднократ-

ный чемпион европейских турниров – так что настороженность наша усиливалась с каждой секундой... Предчувствия нас не обманули: проиграв один раз, немец повел себя нечестно и сбил на второй карте нашего гонщика. Прием считается нечестным, но в рамках правил... Mad упал духом и последнюю игру проиграл. На этом участие нашего спортсмена окончилось.

Но Mad тоже добился одной цели: впервые представив нашу страну в этом виде, он попал в восьмерку сильнейших гонщиков в мире, что уже приятно. Он, если бы имел опыт игры с такими подлыми профессиональными игроками, как Sliver, может быть, смог бы успеть проскочить в том злополучном повороте и прошел бы в финал. Тем более что другой участник команды USSR – MrKrot из России – показал более сильную игру и занял третье место на чемпионате. Может, в 2006 году уже наши спортсмены будут красоваться на пьедестале почёта, а мир будет нам рукоплескать. Тренируйтесь, парни!

WarCraft III: The Frozen Throne

- Золото: SKYCN, Китай
- Серебро: BenQGeiLShort, США
- Бронза: 4K_Grubby, Франция

Именно на «варик» можно было делать ставки, пытаясь найти сильные места в нашей сборной. Хот – сильнейший эльф если не в мире, то в Европе точно, победивший не так давно самого Grubby (об

этом мы писали два номера назад). Мы держали за него кулачи и с интересом смотрели, как покажет себя одессит Fox.

Фокс начал с победы: в первой же игре с македонским орком goxx на Lost Temple наш орк одержал победу. Так же было и с эльфом arby с Филиппин на Echo Isle. Но следующая игра была не с кем-нибудь, а... с представителем клана 4 Kings, известнейшим корейским игроком 4K_FoV. Против этого жесткого андеда у нашего Фокса на Turtle Rock не было шансов. Может быть, под впечатлением от поражения, может, еще по какой причине, но следующая игра против среднего грека Vankor также принесла нашему орку поражение. После двух поражений даже последующая победа на Turtle Rock у Leihern – тоже орка, но с Тайпея, не давала Фоксу шансов на выход в финальную часть турнира.

Хот же, после четырех подряд побед в своей группе (включая победу, вырванную у американца mTwWizard), который мог оказать достойное сопротивление), последнюю игру мог уже не играть – ему было все равно, каким выходить в финал, первым или вторым. От этого уже не зависело ничего, и Хот «слил» на Turtle Rock последнюю партию хуману-англичину с многозначительным ником (Landed)Ben.

Итак, финал. Но на WCG был сделан турнир не в виде традиционного «мягкого» double elimination, где можно было одержать одно поражение и все равно выиграть турнир, а в виде серии single elimination игр до двух побед, где два поражения в серии из трех игр значило отправку домой ни с чем. Тут нельзя маневрировать, слияя кому-то две игры подряд, чтобы выйти по лузерам в финал, нельзя делать «слив», не открывая свою ключевую стратегию до фи-

нала, нельзя изображать слабость, проигрывая ради хитрости. В single elimination просто нельзя проигрывать.



Grubby за игрой

Первым соперником Хота в финальной части WCG стал тоже эльф – болгарин BGxJust-Disel. Обе игры на Echo Isle Хот выиграл, выбив собрата-эльфа из турнира.

Чешский андед Giacomo точно так же потерпел от нашего именитого игрока – и на Lost Temple, и на Twisted Medows Хот настигал своего соперника еще до того, как тот успевал опомниться...

Попав в лучшую восьмерку игроков, Хот попал на 4K_ToD – французского представителя все того же международного клана 4 Kings. И победные карты LT и TM стали для него роковыми – француз победил нашего сильнейшего игрока в сборной на обеих... X Top 8 – вот результат SK_Hot на WCG 2005.

Что ж, в ушедшем году не суждено было нашим показать что-то более весомое, чем двойное попадание в четверть-финал. Наверное, это был просто не наш год. Надоело из года в год говорить «это только начало». Стоит все же поднапрячься и на WCG 2006 показать более высокие результаты, ведь Samsung Electronics пока не отказывается от своей поддержки и все также обещает отправлять наших сильнейших киберспортсменов выступать на мировую арену.

Удачи на WCG 2006, ребята! До отборочных игр осталось всего полгода!



Amazing Gaming разрывает

Вот уже полгода, как мы не писали о новой столичной целеустремленной команде по Counter-Strike. Казалось бы, недавно мы желали ребятам удачи на отборочных WCG UA 2005, как уже прошел гранд-финал этого мероприятия в Сингапуре. И, в то время как наша сборная только вернулась с WCG, AG уже громко заявили о себе на другом чемпионате, уровнем пониже, но все же самом престижном на просторах бывшего Союза – ASUS Autumn Cup 2005.

Такой повод! И мы с цветами и конфетами идем к Анне <MIU> Даниляк – менеджеру команды AG.

«Шпилы!»: MIU! Поздравляем тебя и всех ребят с победой!

MIU: Ой, спасибо!..

«Шпилы!»: Ну, рассказывай, чем команда жила после WCG UA 2005.

MIU: Сразу после финала WCG 2005, на котором команда заняла 2-е место, от нас ушел один из наших молодых игроков, Сережа <starix> Ишук. Мы пригласили на его место известного и опытного игрока (ех-DIOsoft и еXplosive) – Вадима <s0n1c> Белоуско. Эта замена несомненно пошла на пользу команде. Нынешний состав Amazing Gaming – это то, к чему мы стремились в плане игры и в плане отношений. Мы довольно и в ближайшем будущем не планируем никаких существенных перемен в составе.

«Шпилы!»: И где вы успели сыграть новым составом? Чего добились?

MIU: Мы принимали участие во всех возможных турнирах. А наши крупнейшие достижения – это Skyline Cybergames, турнир в Одессе (организаторы позиционируют его как «WCG

по-одесски», туда были приглашены 8 лучших команд Украины), где мы заняли 3 место; на Open Extreme Cup, в Харькове, мы стали чемпионами, ну и этот самый ASUS Autumn Cup, где мы, на московском финале, собравшем лучшие команды в СНГ, заняли первое место!

«Шпилы!»: Да, кстати, раз уже мы зацепили тему WCG, вопрос на засыпку: как вы оцениваете участие pro100 в финале чемпа? Ведь, допустим, на этом ASUS Autumn Cup они заняли всего лишь третье место, в то время как вы стали чемпионами?

MIU: Думаю, они могли бы выступить лучше, если бы уделили больше внимания подготовке.



MIU: Выходило по 3-4 часа стрельбы и обсуждений в своем клубе, плюс еще каждый вечер были pcw (practice clan war) с киевскими командами.

«Шпилы!»: Отборочные после таких усердных подготовок прошли на ура?

MIU: В Киеве было два отборочных чемпионата с различиями в одну неделю. И первый из них мы проиграли. Но на втором выиграли свою квоту.

все они съезжаются именно на этот чемп.

«Шпилы!»: Давай вспомним результаты игр: вы выиграли, разорвав на своем пути всех, кроме Forze на пике. В чем дело?

MIU: Эта игра была для нас не принципиальной, она никак не влияла на выход команды из группы. Поэтому мы решили не тратить силы и использовать ее в качестве передышки перед финальным этапом чемпионата.

«Шпилы!»: Молодцы! А что будете делать с призовыми? Сколько их дали, кстати?

MIU: 50 000 российских рублей. А что с ними делать? Тратить! © Конечно, «выстали» в Москве за победу, здесь отпраздновали как следует. А остальное – купим красивую одежду, сходим в кино, может, еще что-то отложим на грядущие поездки.

«Шпилы!»: Ясенько! А что планируете на ближайшее время?

MIU: У нас запланировано два крупных турнира в Киеве и один чемпионат масштаба СНГ – «Киберметель», который проходит 10 декабря в Москве.

«Шпилы!»: Удачи вам на этих и всех последующих турнирах!

MIU: Спасибо!

P.S. На диске вы можете найти демки финала ASUS Autumn Cup 2005 по CS, в том числе и с участием Amazing Gaming.

Украинские призовые места на ASUS Autumn Cup 2005

Counter-Strike

1 место Amazing Gaming
3 место pro100[frag.su]

StarCraft: Broodwar 2x2

1 место mYmlyAn.Rush3D и mYmlyA2.Rush3D (Россия)
2 место Skyline.White-Ra[3D] и [S2]Escape[TD] (Россия)

Quake 4

2 место LG-Hunter

Need For Speed: Most Wanted

1 место VidoQQ

«Шпилы!»: Да, сложно не согласиться... А вот как вы готовились к своему победному шествию на ASUS?

MIU: Перед чемпионатом две недели мы провели в напряженных тренировках, причем очень много времени уделяли тактической подготовке. Карты, на которых должны были проходить игры, были известны заранее, соответственно, эти карты мы и готовили больше всего. На них мы прорабатывали все возможные варианты развития событий, старались учсть все нюансы.

«Шпилы!»: И как долго шли тренировки?

«Шпилы!»: Вот что значит не падать духом! И как вам понравился киевский чемп?

Как организация?

MIU: Уровень чемпионата, несомненно, растет! Уверена, организаторы с каждым разом учитывают все свои ошибки и недоработки. Так что теперь их вообще трудно найти ☺

«Шпилы!»: А московский финал?

MIU: ASUS Cup в Москве радует каждый раз – и качеством организации, и призовым фондом. И еще всегда очень приятно встречаться с нашими друзьями-геймерами и разных уголков СНГ –

Война консолей! Война консолей?

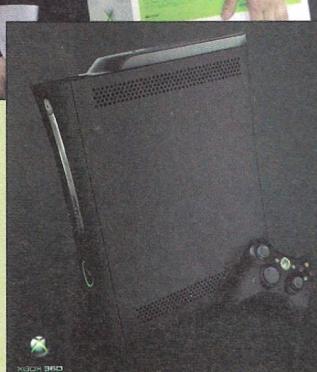


Да уж, вроде, и война, а вроде, и не война. Действительно, как могут воевать три противоборствующие силы, если одна уже на поле боя, вторая играет мускулами за его пределами, а третья из глубокого подземелья кричит: «Я вас всех порву!». Примерно такая ситуация сложилась на рынке приставок нового поколения.

Microsoft во главе с Биллом Гейтсом, первой выпустив в свет свое детище – Xbox 360, уже считает деньги, Sony пока только грозится в скором времени выпустить свою PlayStation 3, а Nintendo замерла, обещая большой успех своей Revolution. Все три приставки были показаны и объявлены к скорому выпуску на выставке E3 в 2005 году, но только Microsoft успела запустить в продажу свое творение. Вот и давайте посмотрим в зубы тому коню, на котором мистер Гейтс прорвался в Новый год.

Убыточная Xbox 360

Прежде чем смотреть в зузы, щупать копыта и трогать



за бока этого мустанга, сразу скажем – в наших конюшнях (официально) ему не бывать. По крайней мере официальных поставок этой приставки в Украину пока не планируется. К сожалению. В конце сентября 2005 года на пресс-конференции с компанией Microsoft Валерий Лановенко – глава представительства компании в Украине – ответственно заявил, что в ближайшие пять лет завозить приставки компания не будет.

Спрашивается, почему? Говорите, во всем мире – прибыль? Ропщете, чем Украина хуже других стран? Хуже. И вот почему.

Концепция приставки предусматривает зарабатывание денег на продаже не приставки, а игр. На сайте www.iSupply.com подсчитали стоимость

приставки покомпонентно. Процессор, используемый в Xbox 360, – примерно 106 у. е. Графический процессор – 141 у. е. Все остальные микросхемы – еще около 100 долларов. В состав приставки входит еще винт, DVD, беспроводной адаптер, корпус с блоком питания. Итого цена сборки Xbox 360 Premium будет никак не меньше 525 у. е. Розничная цена приставки – около 400 у. е. Таким образом Microsoft теряет на каждой приставке как минимум долларов 125!

В чем фокус? Microsoft получает деньги за игры, которые продаются для приставки. Это правильно, это работает во всем мире. Приставка, получается, продается точно так же, как мобила при контрактном подключении: подключись на полгода – получаешь на шару дешевый телефон, на год – подороже, продли контракт – получишь скидку еще на другие телефоны. Главное – пользуйся мобильной связью.

Здесь та же тема, но вместо услуг связи к приставке прилагаются игры, которые продаются по 30–100 у. е. А у нас в стране... Эх, не будем о грустном! В общем, заработать на продаже игр по 50 у. е. в нашей стране сложно. Может, ситуация изменится, но не так скоро. А во всем мире уже до конца 2005 года должно было появиться в продаже уже около сорока игр для Xbox 360. Так что энтузиасты приставочного движения в Украине уж точно приобретут приставки и будут заказывать диски с доставкой на дом в известных всем магазинах.

«У капитана солнечный удар!»

В то же время первые дни продажи приставок ознаменовались не только толпами гей-

меров, штурмующих магазины, но и первыми толпами тех же геймеров, стоящих в очереди в службу поддержки Microsoft. На популярных сайтах и в форумах всего мира стали появляться сообщения, в которых говорилось, что приставка греется. Причем не так, чтобы греется снаружи, а так, что виснет и не реагирует на команды. Черный экран и мигающий оранжевый огонек – вот все, что увидели некоторые из числа первых покупателей приставок спустя несколько минут или часов после начала игры. Служба поддержки озабочилась и пообещала разобраться. На момент подготовки номера проблема решена не была, и официальных заявлений также не было.

Однако несмотря на все «за» и «против», приставка Xbox 360 – единственная на рынке из объявленных приставок нового поколения. PS3 появится только весной 2006 года, а вот про Revolution вообще непонятно – она будет в 2006 году, но когда именно? В Microsoft говорят, что счастливые обладатели первых 10 миллионов штук приставок будут иметь преимущество перед конкурентами. Да, в Microsoft наверняка не ошибаются – с Xbox 360 (если разрешатся проблемы с перегревом) они явно получат настолько стабильную платформу в виде миллионов своих пользователей, что будут доминировать на рынке. Ведь за первые три месяца они планируют продать 2,5–3 млн. консолей, что составляет четверть от «несгораемой цифры» в 10 млн., которой компания хочет достигнуть к концу 2006 года. (Для сравнения: во всем мире, по данным на май 2005 года, было продано 80 млн. приставок PS2 и по 20 млн. приставок Xbox и GameCube.)

за Шпилингуй призы!

ПОДПИСНАЯ КАМПАНИЯ НА 2006 год



Подписные индексы:

01727 | 23852
с диском | без диска

КАЖДЫЙ ЧИТАТЕЛЬ ЖУРНАЛА **ШПИЛЬ!**

Оформив подписку на весь 2006 год,
Вы автоматически становитесь участником
розыгрыша призов*



Главный приз!

Компьютер BRAVO
на базе процессора
AMD Athlon™ 64 +
Монитор 15" PROVIEW

От компании K-Trade

www.k-trade.ua



5 шт.

Колонки 4U E390

MGE
UPS SYSTEMS



2 шт.

ИБП MGE Nova-2 AVR 600

2 шт.

Тюнер TV COMPRO
VideoMate TV FM

COMPRO
TECHNOLOGY



*Под получением призов подразумевается их покупка за 1 грн.

От интернет-магазина

YES plus
www.yesplus.in.ua

лицензионные игры



- Bet On Soldier
- Метро 2
- Рандеву с Незнакомкой
- Juiced

x 2

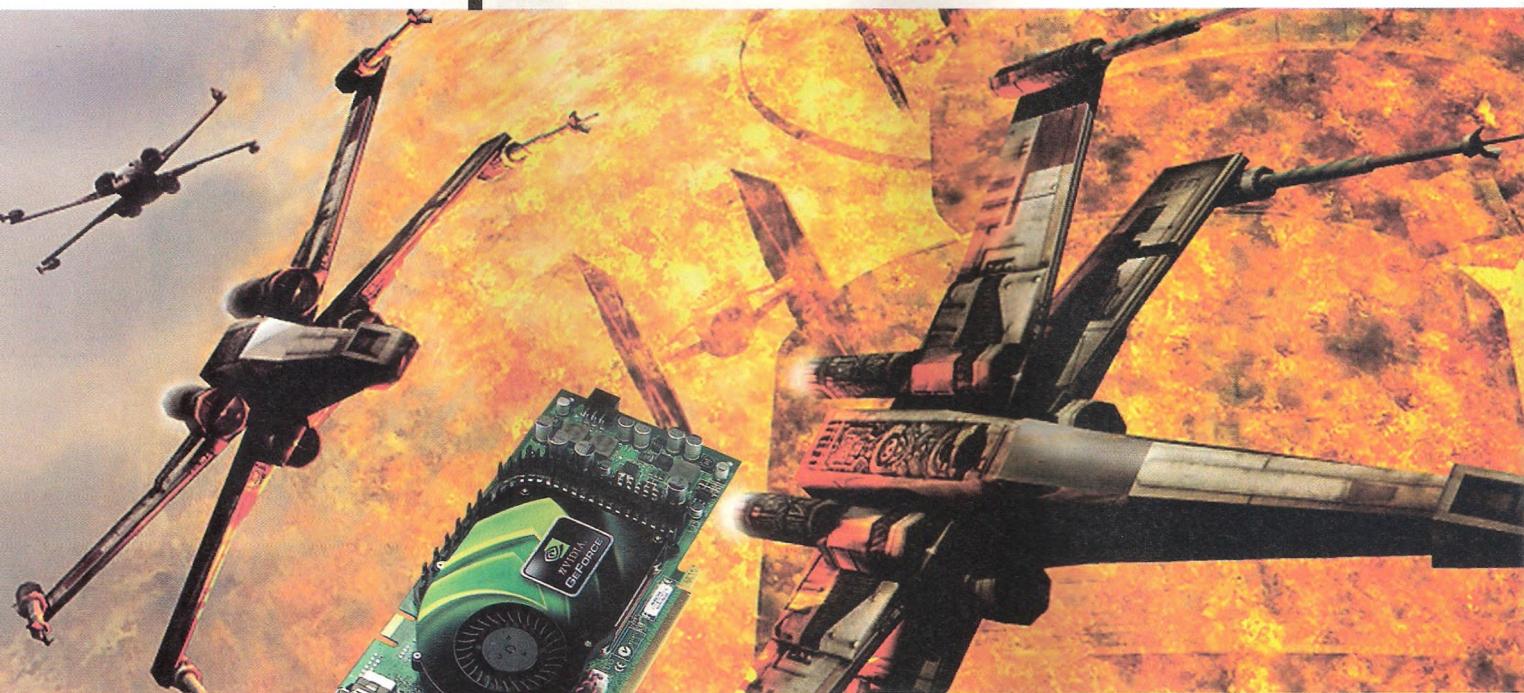
Ваш интернет-магазин: www.yesplus.in.ua
SMS-заказ по тел.: 8 050 50 50 900 - код товара
Доставка в любой населенный пункт Украины!

Вам необходимо всего лишь прислать на адрес редакции
до 10 января 2006 г. копию квитанции о подписке
и копию документа, подтверждающего оплату.

Кроме того, обязательно укажите в письме
Ваше имя, фамилию, отчество
и номер контактного телефона.

03680, Киев, пр-т Победы, 53,
Тел.: 454-0873, 454-0874

Это просто бомба!!!



Эта осень выдалась ну очень уж урожайной на новые видеокарты. Буквально за месяц мы увидели целый ряд новинок как от nVidia (GeForce 7800 GTX/GT, 6800 XT, 6100 и 6150), так и от ATI (Radeon X800 GT/GTO, X1800 XT/XL/Pro/LE, X1600 XT/Pro, X1300 Pro/LE и LE HM). Причем хронологическая ситуация выглядит в последнее время довольно однообразно. Как только ATI начинает догонять nVidia в каком-нибудь сегменте, последняя тут же выпускает туда очередного монстра. И всё опять по кругу. Выпуском своего семейства чипов X1xxx компания ATI попыталась разорвать эту невеселую для нее статистику, и сначала все вроде шло неплохо. X1800 XT слегка обогнал 7800 GTX, а X1600 XT обставил 6600GT. Вообще 6600GT

довольно
долго цар-
ствовал
в среднем
сегменте,

и до сих пор остается очень неплохим вариантом. И уступать средний сегмент, в котором массовые продажи приносят неплохой доход, компании nVidia, естественно, не хотелось. И она сделала ответный ход. 6800 переходит в средний сегмент! Вернее, 6800 GS. По сравнению с обычной 6800 эта карточка стала даже сильнее. Память с обычной DDR сменилась на GDDR3 со временем выборки 2 нс (ее давно выпускают, и она уже сравнительно дешевая), а частота чипа поднялась с 350 до 425 МГц. И этого монстра компания рекомендует продавать за \$ 250!



В продаже их, правда, еще нет, но семпл мы уже пощупали.

Так как для нового семейства видеокарт от ATI до сих пор нет толкового драйвера, который смог бы показать потенциал этих карточек, новый GeForce 6800 GS мы сравниваем только с другими nVidia-базированными картами. Просто для того, чтобы понять, производительность какого уровня компания определяет в средний сегмент. Кроме этого, здесь мы публикуем только результаты для встроенного теста Splinter Cell 3, который на сегодня является самым сложным игровым тестом для видеокарт. Для всех остальных игр можно сказать коротко: при разрешении 1024x768 в любом качестве рефреш будет далеко за 50 фреймов в секунду, то есть комфортная играбельность обеспечена.

Итак, в таблице приведены результаты для теста Splinter Cell 3 с высокими установками качества. Под «высокими установками» подразумевается включение всех 3D-эффектов на максимум, а также 4x-антиалиасинг и 8x-анизотропная фильтрация (4xAA, 8xAF).

И как вам результаты? 6800 GS имеет меньше пиксельных конвейеров, чем 6800 GT, но более высокую частоту чипа и памяти. И как результат – 6800 GT просто проплывает. Но его, собственно, и не жалко, такие деньги есть не у многих. А вот 6600 GT теперь может опуститься в сегмент около \$ 150, и это радует ☺. Кроме того, понятно, что еще толком не вышедший X1600 XT перспектив не имеет. А X1600 Pro, в принципе, может прижаться внизу среднего класса. А вот что будет противостоять 6800 GS, так это Radeon X800, X800 GT и X800 GTO. Они имеют примерно такие же цены и скорость. Другое дело, что массово опускать высокоуровневые чипы R480, на которых строятся вышеперечисленные карточки, для компании ATI будет дороже.

Андрей Бондаренко

Видеокарта	1280x1024	1600x1200
MSI NX7800GT	49	36
Asus Extreme N6800 Ultra	47	37
Club 3D Geforce 6800 GT	35	26
Asus Geforce EN6600 GT	22	16
nVidia Geforce 6800 GS	36	26

МОБИЛЬНЫЕ ПОДАРКИ ПОД ЁЛОЧКУ!!!

№12 / ДЕКАБРЬ 2005

mobile news

МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ * МОБИЛЬНЫЕ

ТИ УКРАИН

Nokia 1600



Samsung X200



Siemens AX75



Ericsson J230i



СЕКРЕТНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

КАК ПОТЕРЬТЬ
ГАРАНТИЮ
НА СВОЙ ТЕЛЕФОН

МОБИЛЬНЫЙ ОРАКУЛ

ВОЗМОЖНОСТИ
ТЕЛЕФОНА БУДУЩЕГО

ШПАРГАЛКА ДЛЯ ДЕДА МОРОЗА

МОБИЛЬНЫЕ ПОДАРКИ ПОД
НОВОГОДНЮЮ ЕЛОЧКУ

ТВОЙ
СМАРТФОН
В НАШИХ
СОВЕР

Подписьной
индекс 06689



Лазерный художник Philips DVDR16LS

Казалось бы, куда уже дергаться производителям DVD-приводов – максимальная скорость записи DVD-дисков достигнута, на массовый рынок вот-вот шагнут более продвинутые технологии Blue Ray и HD DVD. Но некоторые умники додумались, как расширить функциональность пишущих DVD-приводов, которые теперь не только читают, пишут и моргают. Оказывается, их можно заставить еще и рисовать!

В принципе ничего нового. В 2002 году компанией Yamaha была разработана и реализована в своем CD-RW приводе CRW-F1 технология DiscT@2 (disk tattoo), с помощью которой можно было наносить любые изображения на рабочую поверхность диска (естественно, за счет уменьшения полезной площади носителя и доступных мегабайт). Картички или текст выжигались лазером на свободной от данных области, ближе к краю. Как известно, участки диска, на которых записана информация, выглядят темнее чистых. Поэтому в результате фигурного выжигания на поверхности болванки проявлялся рисунок, немного напоминавший татуировку (отсюда и название). Тогда технология не прижилась.

И вот инженеры компании HP решили, что пора возродить дисковые татуировки. Была разработана технология LightScribe, которая, в отличие от DiscT@2, выжигает рисунок не на рабочей поверхности, а на другой стороне диска, предназначенному для маркировки изначально. Нанесение меток осуществляется тем же самым лазером, которым проектируются и питаются с данными.



Как уже писалось ранее, «пописанная» лазером часть диска видна невооруженным глазом. Логично предположить, что если на нерабочую поверхность диска нанести слой из специального материала, который под действием лазера будет менять свой цвет еще сильнее, чем рабочая поверхность, то появится возможность сформировать на нем четкое изображение. И такой материал был разработан специалистами из HP.

Изначально LightScribe-слой имеет бежевый цвет. В структуре диска он расположен непосредственно после записывающего слоя и спрятан под защитное лаковое покрытие. При прожиге изображения лазерный луч проходит по всей поверхности болванки по спирали, как при обычной процедуре записи. В нужных местах мощность лазера увеличивается, и под его воздействием происходят химические изменения – участок темнеет. Степень потемнения прямо пропорциональна уровню мощности лазера.

Стоит также отметить, что существует возможность последующей дорисовки или наложения каких-либо изображений на уже готовую этикетку. Вернуть LightScribe-слой в первоначальное положение, то есть очистить его, нельзя. Полученное в результате прожига изображение, в отличие от картинок, напечатанных на принтере, не выгорает на

солнце, то есть устойчиво к ультрафиолетовому свету.

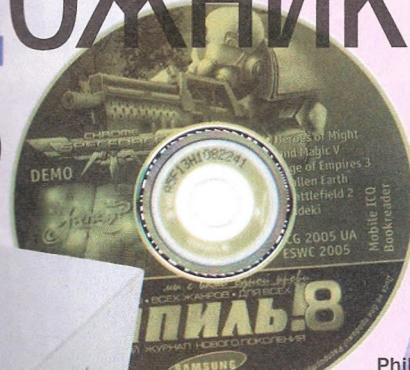
Philips DVDR16LS

Компания Philips первой предложила пользователям готовые приводы с технологией LightScribe. К нам в руки попала модель DVDR16LS.

Основные характеристики:

- Чтение CD: 40x; DVD: 16x
- Запись CD-R: 40x;
- CD-RW: 24x
- DVD-R: 8x; DVD+R: 16x;
- DVD-RW: 4x; DVD+RW: 4x;
- DVD+R DL: 2,4x
- Цена: 71 у.е.

Модель выполнена в классическом «филиппсовском» дизайне. Если приводы многих производителей довольно часто можно спутать между собой, то привод Philips – никогда и ни с чем. DVDR16LS имеет довольно большую (1,5 x 2,4 см) кнопку выброса каретки. По сравнению с другими производителями эта модель оснащена очень информативной индикацией. Присутствует широкий (3,5 см) индикатор активности, который меняет цвет в зависимости от типа выполняемой операции: чтение – фиолетово-синий, запись – красный. Помимо этого есть еще два индикатора (CD и DVD), которые информируют о том, какой тип носителя в данный момент находится внутри.



Philips использует ряд технологий оптимизации записи, которые позволяют улучшить качество записи и избежать ошибок. Среди них Seamless Link, предотвращающая опустошение буфера и TBW (Thermo-Balanced Writing), анализирующая качество диска и выставляющая наиболее подходящую скорость записи.

В комплект поставки Philips DVDR16LS входят три чистых CD-болованки с поддержкой LightScribe, так что сразу можно испытать эту технологию, не бегая в магазин второй раз. Для создания картинок можно использовать пакет Nero Burning ROM, которым комплектуется привод. Нанести маркировку на диск можно с тремя различными уровнями качества: «черновое», «нормальное», «наилучшее». На выжигание рисунка с максимальным качеством уходит около 28 минут.

Конечно же, технология LightScribe является очень полезным дополнением к стандартным возможностям оптических приводов. Качество этикеток (монохромных) – практически профессиональное и пользователю не требуется дополнительное оборудование. А стоимость как приводов, так и болванок с поддержкой этой технологии не на много дороже, чем без нее (разница в цене составляет приблизительно 10–15 %).

Устройство Philips DVDR16LS предоставлено компанией Акваком (тел.: (044) 247-40-20)

Владимир Барановский

108700

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відшліть на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!



МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ

LOGIZMO

Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас на нашому вебсайті

ВСІ МЕЛОДІЇ ПОЛІФОНІЧНІ ТА МОНОФОНІЧНІ. УВАГА! ЩОБ ЗАМОВИТИ ПОЛІФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ, НАБЕРІТЬ КОД ОБРАНОЇ МЕЛОДІЇ, ПОТІМ ПІСЛЯ ПРОБЛУ – ЛІТЕРУ “F” ТА ВІДШЛІТЬ ЦЕ ПОВІДОМЛЕННЯ НА НОМЕР 108700 (НАПРИКЛАД: SG XXXXXX F)

www.logizmo.com.ua
www.logizmo.com.tr
НАЙБІЛЬШ ГАРЯЧІ ХІТИ

- SG128117 АНИ ЛОРАК Smile F
 SG128118 AXEL F Crazy Frog F
 SG128303 БРАТЬЯ ГРИММ Рестницы F
 SG128236 В лесу родилась елочка F
 SG128119 ДДТ Что такое осень F
 SG128121 Дима Билан Ты должна быть рядом F
 SG128123 DJ GROOV Bergeris автомобіля F
 SG128125 ДРУГА РІКА математика F
 SG128307 ЗЕМЛЯНЕ Трава у Дома F
 SG128138 ЗЕМФІРА Прогулка F
 SG128128 КОРНІ 25-этаж F
 SG126925 К/ф Карнавальная ночь Песенка про пять минут F
 SG128127 МЕЛАДЗЕ Салют Верна F
 SG128130 Мумий Тролль ЗваствуйДосвидания F
 SG128328 МУМИЙ ТРОЛЛЬ С Новим годом, крошка! F
 SG128237 М/ф «НУ, ПОГОДИ!»
 Расскажи, снегурочка, где была F
 Н. Могилевская Полюбі меня такої F
 SG128304 ОКЕАН ЕЛВІЗ Без Боку F
 SG128305 REFLEX Танцы F
 SG128131 РОЗЕНБАУМ Вальс Бостон F
 SG128133 Світязь feat.Тартак» Ні я не ту хокав F

- SG127244 СЛУЖБЕНЫЙ РОМАН Моей душе покся нет F
 SG120410 KILL BILL F
 SG127245 KILL BILL 2 Twisteel Nerve F
 SG68127 JAMES BOND F
 SG127246 СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ F
 SG127249 ОБЛАКА БЕЛОГРИВЫЕ ЛОШАДКИ F
 SG127248 ПРОФЕССИОНАЛ F

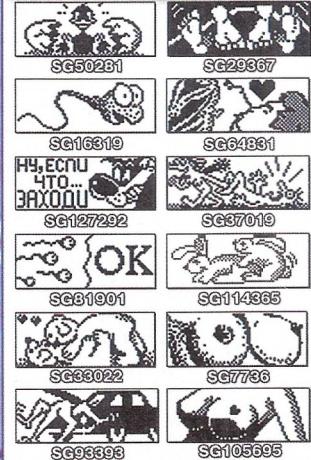
- SG126779 МИРАЖ Музика нас Связала F
 SG126774 ПРОПАГАНДА Квант Коста F
 SG127251 РЕФЛЕКС Люблю F
 SG126888 С. РОТАРУ Небо это я F
 SG126733 СТАС ПЬЕХА Одна звезда F
 SG126552 ФАБРИКА Лёлик F
 SG126892 ЧАЙ ВДВОЕМ А Ты Все Ждеш F
 SG126778 ЮРИЙ ПОПОВ Понарошку F

ХІТИ РОСІЙСЬКОЇ ЕСТРАДИ

- SG126780 БІГ&ЧАЙФ Дотянуся до Небес F
 SG126894 ВАЛЕРИЯ & СТАС ПЬЕХА Грустишь F
 SG127368 ВЕТЛІЦЬКА Глаза цвета виски F
 SG127365 ВАРУМ&СЛІВКИ Если ты меня простишь F
 SG127367 ВАРУМ&СЛІВКИ Самая Лучшая F
 SG126555 В. БУТУСОВ Девушка по городу F
 SG126926 ДИМІА БІЛАН На берегу неба F
 SG126781 ДІСКОТЕКА АВАРИЯ Суровый Эп F
 SG126548 Е. ПІЦХАЛАВА Лондон - Паріж F
 SG126553 ИРИНА ДУБЦОВА О Нем F
 SG126469 КОРНІ С Днем Рождення, Вика F
 SG127250 ТИМАТИ Плачут небеса F
 SG126812 УМАТУРМАН Простишься F
 SG126547 SMASH Obsession F
 SG126486 ЖАСМИН Самый Любимый F
 SG126886 ЗАЦЕПИН і КАДЫШЕВА Широка Река F

ІНОЗЕМНІ ХІТИ

- SG87331 50 CENT In Da Club F
 SG111694 50 CENT Р.І.М.Р. F
 SG127262 ARASH Boro Boro F
 SG126763 A-HA Lifelines F
 SG68948 AVRIL LAVIGNE I'm With You F
 SG112865 B. BENASSI Satisfaction F
 SG126751 BEYONCE Nightly girl F
 SG126571 BLACK EYED PEAS Let's Get It Started F
 SG87332 BLUE Sorry Seems To Be The Hardest Word F
 SG126558 BON JOVI It's My Life F
 SG126546 BUSTA RHYMES & MARIAH CAREY I Know What You Want F
 SG126373 DANZEL Pump It Up F
 SG47316 BOMFUNK MC'S Freestyler F
 SG126808 EMINEM Just Lose It F
 SG47355 GORILLAZ Clint Eastwood F
 SG126760 GUNTER Ding Dong Song F
 SG126922 K. MINOGUE I Believe In You F
 SG115587 LINKIN PARK numb F
 SG105088 MADONNA Hollywood F
 SG126587 MAROON 5 This Love F
 SG109142 PANJABI MC Jogi F
 SG95714 PINK Family Portrait F
 SG126559 RAMMSTEIN Mutter F
 SG103006 RED HOT CHILLI PEPPERS By The Way F
 SG111717 STING Send Your Love F
 SG41292 STING Shape Of My Heart F
 SG103982 TARKAN Dudu F
 SG52218 THE PRODIGY Breathe F

ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ**ПОК**

- SG25113 DEPECHE MODE Enjoy The Silence F
 SG126882 DEPECHE MODE The meaning of love F
 SG82518 EUROPE Final Countdown F
 SG115234 THE RASMUS Let In The Shadows F
 SG127437 АЛІСА Трасса Е 95 F
 SG126562 BI&BRAINSTORM Скользкі улици F
 SG126479 ЗВЕРИ TRIPLEX Все, что касается (remix) F
 SG127254 ЧІЖ На поле танки грохотали F
 SG127255 НАУТИЛУС ПОМПІЛІУС Прогулки по воде F
 SG127256 ЛЕНИНГРАД Мамба F

**МЕЛОДІЇ З КІНОФІЛЬМІВ**

- SG127242 БАНДИТСКИЙ ПЕТЕРБУРГ Город которого нет F
 SG126768 БРИГАДА Triplex F
 SG126769 БУМЕР Мобільник F
 SG126785 ВЛАСТЕЛІН Колец F
 SG127305 ДЕВЧАТА Стоят девчонка F
 SG126550 ЗЕМЛЯ САННИКОВА Есть только миг F
 SG127070 КАБЫ не было ЗИМЫ Простоквашино F
 SG38264 КРИМІНАЛЬНОЕ ЧИВО F
 SG127306 ЛЮБЕ Убойная сила F
 SG126770 НОЧНОЙ ДОЗОР F
 SG127303 ШРЕК 2 F
 SG126766 ТРОЯ F
 SG53886 MISSION IMPOSSIBLE F
 SG120657 TITANIC F
 SG127243 ОТ ЗАКАТА ДО РАССВЕТА F

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ ТА АНІМАЦІЯ: ЛЮДИ**КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ ТА АНІМАЦІЯ: ЖАРТИ****КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ ТА АНІМАЦІЯ: ТВАРИНИ****КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ: HOT GIRLS****ЗАВАНТАЖИТИ****ПОСЛУГИ ЛОГІЗМО ПІДТРИМУЮТЬ ТАКІ МОДЕЛІ ТЕЛЕФОНІВ**

Відправте код обраної логотип/мелодії ЧОРНО-БІЛІ ЛОГОТИПИ, МОНОФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ ТА ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ сумісні зі всіма моделями **NOKIA**, крм 3110, 8110, 5110. на номер 108700. Після замовлення **SAMSUNG**: D410, D500, C110, C200, SONY ERICSSON: K500i, K700i, Z200, Z600. **Fly**: Z500, Z300. КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ, АНІМАЦІЯ сумісні з подовженою підтримкою логотип/мелодії **MOTOROLA**: C350, C450, C550, T7201, V150, V300, V500, V600. **SAMSUNG**: C100, X500, X600, A100, A200, A300, A400, A500, E700, E715, S500*, T500*. **SIEMENS**: M55, S55, SL55, C60, C62, MC60, A60, SX1. **LG**: E100, E150, E200, E250, E300, E350, E400, E450, E500, E550, E600, E650, E700, E750, E800, E850, E900, E950. **PANASONIC**: X70, GD87, SONY-ERICSSON: K500i, K700i, Z200, Z600. ЖИВІ ЗВУКИ сумісні з моделями **NOKIA**: 3200, 3300, A60, SX1. **Кіктас**: 450 & 465, для абонентів **A800**, C100, C110, C200, X100, X450, X600, D410, D500, E700, E715, S500. **SIEMENS**: A55, S55, SL55, C60, C62, MC60, A60, SX1. **LG**: G7100, G5400. **PANASONIC**: X70, GD87, SONY-ERICSSON: K500i, K700i, T226, T230, T300, T310, T610, T630, T673, S700, P800, P900, Z500, Z600. **Fly**: Z500; Z300. * не підтримують анімацію.

Відправте SMS-повідомлення з кодом обраного контенту на номер 108700.

Дочекайтесь отримання повідомлення, що буде доставлено на Ваш телефон через декілька хвилин. Цена 8,60 грн/1ДВ

1. SIM-карти з міжнародними та місцевими звуками.

2. Довготривалі міжнародні званища.

3. Довготривалі місцеві званища.

4. Довготривалі місцеві званища.

5. Довготривалі місцеві званища.

6. Довготривалі місцеві званища.

7. Довготривалі місцеві званища.

8. Довготривалі місцеві званища.

9. Довготривалі місцеві званища.

10. Довготривалі місцеві званища.

11. Довготривалі місцеві званища.

12. Довготривалі місцеві званища.

13. Довготривалі місцеві званища.

14. Довготривалі місцеві званища.

15. Довготривалі місцеві званища.

16. Довготривалі місцеві званища.

17. Довготривалі місцеві званища.

18. Довготривалі місцеві званища.

19. Довготривалі місцеві званища.

20. Довготривалі місцеві званища.

21. Довготривалі місцеві званища.

22. Довготривалі місцеві званища.

23. Довготривалі місцеві званища.

24. Довготривалі місцеві званища.

25. Довготривалі місцеві званища.

26. Довготривалі місцеві званища.

27. Довготривалі місцеві званища.

28. Довготривалі місцеві званища.

29. Довготривалі місцеві званища.

30. Довготривалі місцеві званища.

31. Довготривалі місцеві званища.

32. Довготривалі місцеві званища.

33. Довготривалі місцеві званища.

34. Довготривалі місцеві званища.

35. Довготривалі місцеві званища.

36. Довготривалі місцеві званища.

37. Довготривалі місцеві званища.

38. Довготривалі місцеві званища.

39. Довготривалі місцеві званища.

40. Довготривалі місцеві званища.

41. Довготривалі місцеві званища.

42. Довготривалі місцеві званища.

43. Довготривалі місцеві званища.

44. Довготривалі місцеві званища.

45. Довготривалі місцеві званища.

46. Довготривалі місцеві званища.

47. Довготривалі місцеві званища.

48. Довготривалі місцеві званища.

49. Довготривалі місцеві званища.

50. Довготривалі місцеві званища.

51. Довготривалі місцеві званища.

52. Довготривалі місцеві званища.

53. Довготривалі місцеві званища.

54. Довготривалі місцеві званища.

55. Довготривалі місцеві званища.

56. Довготривалі місцеві званища.

57. Довготривалі місцеві званища.

58. Довготривалі місцеві званища.

59. Довготривалі місцеві званища.

60. Довготривалі місцеві званища.

61. Довготривалі місцеві званища.

62. Довготривалі місцеві званища.

63. Довготривалі місцеві званища.

64. Довготривалі місцеві званища.

65. Довготривалі місцеві званища.

66. Довготривалі місцеві званища.

67. Довготривалі місцеві званища.

68. Довготривалі місцеві званища.

69. Довготривалі місцеві званища.

70. Довготривалі місцеві званища.

71. Довготривалі місцеві званища.

72. Довготривалі місцеві званища.

73. Довготривалі місцеві званища.

74. Довготривалі місцеві званища.

75. Довготривалі місцеві званища.

76. Довготривалі місцеві званища.

77. Довготривалі місцеві званища.

78. Довготривалі місцеві званища.

79. Довготривалі місцеві званища.

80. Довготривалі місцеві званища.

81. Довготривалі місцеві званища.

82. Довготривалі місцеві званища.

83. Довготривалі місцеві званища.

84. Довготривалі місцеві званища.

85. Довготривалі місцеві званища.

86. Довготривалі місцеві званища.

87. Довготривалі місцеві званища.

88. Довготривалі місцеві званища.

89. Довготривалі місцеві званища.

90. Довготривалі місцеві званища.

91. Довготривалі місцеві званища.

92. Довготривалі місцеві званища.

93. Довготривалі місцеві званища.

94. Довготривалі місцеві званища.

95. Довготривалі місцеві званища.

96. Довготривалі місцеві званища.

97. Довготривалі місцеві званища.

98. Довготривалі місцеві званища.

99. Довготривалі місцеві званища.

100. Довготривалі місцеві званища.

101. Довготривалі місцеві званища.

102. Довготривалі місцеві званища.

103. Довготривалі місцеві званища.

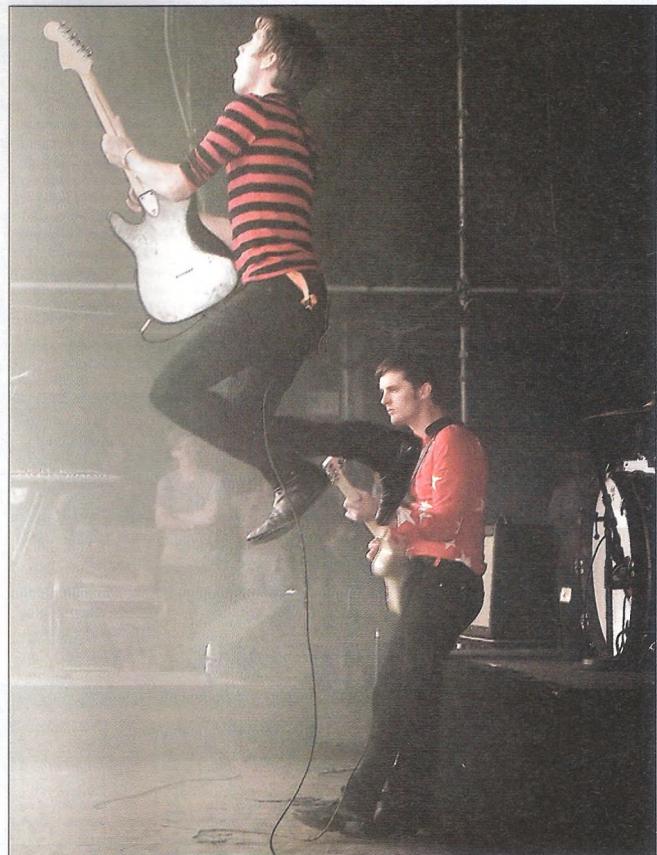
104. Довготривал

«Франц Ферди... шо?»

Группа Franz Ferdinand

Альбом «You Could Have It So Much Better»

Жанр: рок



Всё-таки у жизни в пятом мире (или какой там у нас сейчас номер) есть определенные преимущества: ты можешь быть невероятно прогрессивным, покупая диски, которые на Западе слушают даже глухонемые. Franz Ferdinand – как раз тот редкий пример группы, способной вызывать уважение

и восхищение у окружающих, не вызывая при этом зевоты у вас самих.

Название их нового альбома (в моем корявом переводе) – «У тебя это может быть намного лучше» – можно смело принимать на веру. С этим диском действительно можем. Причем это обещание справедливо не только по отношению ко всему вашему предыдущему музы-

кальному опыту, но и к самому альбому фердинанов. Несмотря на свою внешнюю простоту и доступность, при очередном прослушивании он вновь раскрывает нечто новое. И вновь восхищает все больше и больше. Причем верхней планки, после которой процесс естественным путем пойдет в обратную сторону, лично мне достичь не удалось.

Альбом сделан по принципу, некогда выведенному для кинематографа Альфредом Хичкоком: «Фильм должен начинаться с землетрясения, затем напряжение должно нарастать». Ребята сходу хватают вас за уши и тащат через все тринацать треков чистейшего рок-н-ролла, не давая поднять головы. Нажать на «стоп», когда диск уже закрутился – все равно, что спрыгнуть с поезда на ходу.

И если бы я был склонен к пошловато-слиньявым метафорам, я бы закончил эту статью чем-то вроде: «Эти ребята одинаково ловко играют на струнах своих гитар и на струнах вашей души». Но поскольку не склонен, скажу, как оно есть: какие к черту струны души? Вы просто зацените, как потрясающе работают ребята!

Для размещения
рекламы в рубрике
«Реальный базар»
звоните
(044) 501-9355

железные радости
по человеческим ценам
ПК и комплектующие
АКВАКОМ
247-40-20



Игровые Приставки



ПРИСТАВКИ • ИГРЫ • АКСЕССУАРЫ

Тел.: +380 (44) 599-6612

+380 (44) 241-1101

www.pristavki.com.ua

e-mail: info@pristavki.com.ua

Nintendo DS • PlayStation 2 • PSP • Game Cube

Olmer



Режиссер: Хироюки Морита
Сценарист: Аой Хиираги
Год выпуска: 2002
Жанр: комедия

Возвращение кота, или Новый взгляд на старые истины



Был теплый осенний день, листья, кружащиеся в воздухе, медленно порхали между деревьев. Солнышко прорывалось сквозь золотую листву. Я, расстелив подстилку, решила устроить импровизированный пикник в парке. Не успела я выудить из сумки пакет яблочного сока и пару бутербродов, как буквально из ниоткуда передо мной материализовалась симпатичная кошка в черных, белых и рыжих пятнах. Зеленые глаза внимательно изучали мою реакцию на непрошенную гостью. «Интересно, – подумала я, – ведь именно такие трехцветные кошки считаются в Японии приносящими удачу». И вытащила из бутерброда колбасу.

Еще с глубокой древности в витринах японских магазинов можно было увидеть спе-



циальные скульптуры умывающейся трехцветной кошки разных размеров. И если по нашей пословице «кошка умывается – гостей намывает», то у японцев она намывает покупателей и их деньги, а с ними и богатство для хозяина магазина. Да и вообще, если вспомнить, как часто мелькают кошачьи персонажи на просторах японского телевидения, в рекламе, аниме, на обложках, в стилизованных фигурах и вывесках, то Японию, пожалуй, можно считать второй страной после Египта с таким разросшимся массовым культом кошек.

Из Японии пришел и такой известный коммерческий пер-

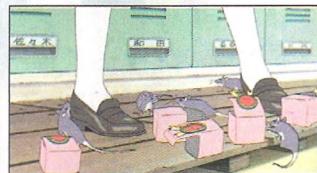


сонаж как Хеллоу Китти (Hello Kitty), изображаемый в виде упрощенной кошачьей мордашки бантиком, который давно популярен не только в «кошачьей» Японии, но и во всем мире, при этом не будучи персонажем аниме – пронее, действительно, ничего не снимали, и она изначально была задумана как коммерческий логотип. Вспомним еще десятки, если не сотни, анимесериалов, которые пестрят энками (девушками с кошачьими атрибутами: ушами, хвостом и мягкими лапками, а иногда и покрытые шерстью), разодетые в рюшевые одеяния и, как правило, обладающими своеобразным харак-



тером. В общем, можно сказать, что у японцев настоящая «кошкомания».

Упомянутые выше анимесериалы, между прочим, обладают в своем большинстве одним недостатком: заезженным сюжетом. Но этих сериалов столько, что найти что-то кардинально новое и не стереотипное, а кроме того, и интересное в этом «кошачьем» жанре достаточно тяжело. Из новенького видео мне вспоми-





нается лишь Кот в сапогах из «Шрек-2», да еще достаточно яркий образ Кошки-капитана из диснеевской «Планеты сокровищ». Кстати, после выхода этой ленты многие анимешники злорадствовали: мол, исчерпался Дисней, теперь вот нагло спер образ нэки из японской анимации. Но не стоит забывать, что всё новое – это хорошо забытое старое.

Совсем недавно мне удалось посмотреть аниме студии Ghibli «Возвращение кота» выпуска 2002 года. Это не было похоже ни на одну типичную аниме-штамповку. Сразу было видно, что это работа мастера – великого Хайко Миядзаки. Классическое описание любого его творения в анимации: интересно и детям и взрослым, очень красиво, обязательно волшебно и, следовательно, сказочно, но в то же время реалистично и качественно, увлекательно благодаря сюжету.

Режиссером ленты «Возвращение кота» стал Хироюки Морита, известный по таким хитам, как «Служба доставки Кики» и «Совершенная синева». Миядзаки же выступал скорее как координатор и автор общей концепции фильма. Тем не менее авторский стиль чувствуется во всем, начиная от качества анимации и заканчивая отлично проработанными яркими персонажами.

Ожившая игрушка – кот Барон – ни на секунду не выходит из образа джентльмена, в виде которого его и сделали, Толстяк – поначалу грубый и невежливый толстый кот, на протяжении фильма раскрывает свою истинную дружескую и к тому же прожорливую природу. Король кошачьей страны, властный старый кошак, сохраняет выдержку даже

в моменты собственного позора. Нежная Юки является образцом преданной кошки. В общем, каждый кот/кошка предстает перед зрителем далеко не штампом кавайной (по-японски милой) нэки в оборках.

Если вы внимательно пересмотрите это аниме, вы увидите, что даже среди второстепенных персонажей нет одинаковых котов: кот-повар, кот-визирь или кот-метатель ножей, – все они абсолютно разные по типажу герои. Именно поэтому интересно следить за приключениями кошек и девочки по имени Хару во главе. Думаете, спасли кота из-под колес машины и всё? Нетушки! Придетсya вам как минимум выслушать от кота благодарность (неужели вы сомневались в том, что коты умеют говорить?), потом принять у себя Короля котов вместе с его свитой персонажами эдак в сто, потом выбраться из-под груд кошачьих подарков, валяющихся на вас отовсюду... а потом лучше все-таки посмотреть это аниме. Будете знать, к чему может привести благородный поступок!

Юмор также присутствует, посмеяться вам удастся не раз и не два. «Летательный аппарат» есть только один – это постоянно выручающий героев из сложных ситуаций ворон. Тем не менее тема полета регулярно появляется в фильме: например, кого-нибудь выкидывают из окна высокой башни, и он красочно летит по направлению к земле – это же



Миядзаки делал как-никак! Красивые фоны природы, конечно, тоже присутствуют.

Главная героиня, школьница, попадает во всю эту историю абсолютно случайно уже упомянутым выше способом. И самая главная угроза для нее на протяжении всей ленты – это женитьба на принце... Вроде бы сюжет и подходит для идеальной сказки, но есть маленький нюанс: принц этот – кот. Но ведь каждой девушке хочется когда-нибудь ощутить себя принцессой, вот и Хару колеблется: почему бы не попробовать? Ведь так можно заодно и легендарную Страну кошек увидеть! Кроме того, в последний момент, у алтаря, всегда можно сказать «нет». Но чем дальше ее заносит судьба, тем больше она понимает, как ошибалась. Особенno она это понимает, когда у нее отрастают уши, хвост и усы. И затея побывать в волшебной стране кажется не такой уж и увлекательной.

Как может догадаться читатель, это аниме о приключениях, дружбе, верности

и, конечно же, сказочном волшебстве. И то, на чем всегда выигрывает признанный мастер японской анимации, – это реалистичность персонажей, их мимика, богатый внутренний мир. Каждый из них не просто раскрашенная картина, а интересный, живой герой, которому зрителю сопротивляется на сто процентов.

«Вкусно?» – спросила я у облизывающейся трехцветной кошки. Она кивнула головой. «Погода пока хорошая, приятно греться на солнышке», – продолжила я, вставая с покрывала. Кошка кивнула еще раз. Не знаю, специально или нет она это делала, но обрачиваться я не стала. Хитрые зеленые глаза провожали меня до самого конца парка.

Happyness&Sova



Просто

[слово, которое здесь никогда не напечатают]-ное

КИНО

Я не знаю, кто может испытывать оптимизм по поводу состояния дел в жанре фантастики. Возможно, производители мелодрам и комедий. Да еще, быть может, какие-нибудь игроки «Шахтера» – видите, не только у нас все идет через то место, каким мы обсаживаем скамейки запасных – это мировая тенденция. Мы, так сказать, в тренде.

Но, оказывается, один такой чело-

век все-таки был. Точнее, была – столь титулованная, сколь и малоизвестная режиссерка Karyn Kusama. И вот, когда никто не ждал, она с коварством своей героини Эон Флакс тихонько подкрались сзади и свернула нам наше мировоззрение. И теперь мы уже никогда не сможем смотреть на жанр фантастики по-прежнему. (Надо бы здесь написать большими буквами какое-нибудь неприличное слово, чтобы хоть чуть-чуть сбить градус пафоса в предыдущем предложении.)

Кстати, проверьте «Книгу Судеб». Там, наверное, написано что-то вроде: «Всадники Апокалипсиса появятся, когда сместится ось Земли, когда нарушаются основы бытия и случится то, что не могло случиться – Алла бросит Филиппа, – а потом появится действительно иннова-

ционный фантастический фильм». Короче, все совпадает. Обновите запасы соли и спичек.

Название: «Эон Флакс»

Жанр: о спасителе человечества и, по совместительству, жанра фантастики

Вы даже можете не ходить на этот фильм – и ничего не потеряете. В течение следующих пяти лет его все будут разворачивать по деталям так активно, что вы непременно его увидите, пускай и фрагментами, по меньшей мере раз пять до конца этого десятилетия.

В этом фильме фантастично все: мобильники, имплантированные в мозг, роскошные ноги Шарлиз Терон, дотошность подхода к малейшим деталям, невероятно стильная картинка, музыка, драки, костюмы, сценарий, монтаж и финальные титры. Вот это и называется фантастикой, господа фильм-мейкеры. Так что отправьте своих истекающих слизью зелененьких человечков на пенсию рекламировать капли от насморка и займитесь делом.



ПОДПИСНАЯ КАМПАНИЯ НА 2006 год

Не упустите свой шанс выиграть
главный приз от компании

XEROX
www.xerox.ua



А также:

10 футболок
от компании
"IP Telecom"

**20 годовых
подписок**
на "COMPUTERWORLD/УКРАИНА"
или "ШПИЛЬ!"



**Суперсовременный
ЖК-монитор**

Для участия в розыгрыше необходимо до 25 января 2006 года прислать в редакцию копию квитанции о подписке на журнал

**КОМПЬЮТЕРЫ
программы**

и копию документа, подтверждающего оплату. Обязательно укажите в письме Ваши имя, фамилию, отчество и номер контактного телефона.

ТЕПЕРЬ
НА 140 СТРАНИЦАХ
И ВСЕГДА С ДИСКОМ

* Под получением призов подразумевается их покупка за 1 грн.

03680, Киев, пр-т Победы, 53
Тел.: 454-0873, 454-0874



Видавець російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 1 (50), січень 2006 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський
Редактор
О. Ліщук
Літературний редактор
Ю. Тимошенко
Дизайн та комп'ютерна
верстка
О. Заславська
Фотокореспондент
М. Смоляр
Відділ реклами
А. Бєлих
Відділ збуту
І. Краснопольський
О. Нікіфоров
Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков
producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 14.12.2005.

Наклад 28 000 прим.

Видруковано з готових фототформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк».
Зак. №05-5263

Друк офсетний
Формат 60x90/8
10.5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
друкарня «Новий друк»
м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
тел. (044) 451-48-03.

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



T E L E C O M

АА Пі Телеком
офіційний інтернет-провайдер
тел. (044) 238-89-89 www.iptelecom.ua

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53,
Тел./факс: (044) 501-9355
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004
Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001
Усі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано
рекламні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852
з CD-диском – 01727

На диске «Шпиль!» № 1
від найдете:

Демо-версия

- The Kings of the Dark Age
- Legend's The Three Musketeers
- Theseus – Возвращение Героя

Патчи

- NFS: Most Wanted
- Вивісектор: Зверь внутрі
- Quake IV
- Sid Meier's Civilization IV
- Warhammer 40K: Dawn of War: Winter Assault

Руководство

- Tom Clancy's Splinter Cell – Теория Хаоса

Читы

- Brothers in Arms: Earned in Blood
- Starship Troopers
- Need for Speed: Most Wanted

Клубничка

- Демки игр Amazing Gaming и pro100 на Asus Autumn Cup 2005 в Москве

Видеоролики

- 50Cent: Bulletproof
- Crazy Frog Racer
- Prey
- Splinter Cell 4
- Hitman: Blood Money
- PlayStation 3 – презентация возможностей

Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2004 год!

Чтобы подписать:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:

ООО «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте

доставочную карточку
и копию чека об оплате
по адресу: ООО «Декабрь»,
пр. Победы, 53, г. Киев,
03680

3. Если есть вопросы, звони:

(044) 454-08-74

Твой «Шпиль!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2004 год, стоимость в гривнах:

Журнал без диска			Журнал с диском		
Да!	5	4,80	Да!	5	6,0
Да!	6	4,80	Да!	6	6,0
Да!	7	4,80	Да!	7	6,0
Да!	8	4,80	Да!	8	6,0
Да!	9	5,0	Да!	9	7,0
Да!	10	5,0	Да!	10	7,0
Да!	11	5,0	Да!	11	7,0
Да!	12	5,0	Да!	12	7,0
Да!	Спецвыпуск №2 «Читы и коды»			11,0	
Да!	Спецвыпуск №3 «Все об RPG»			11,0	
Да!	Спецвыпуск №4 «Читы и коды»			11,0	
ИТОГО					

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

ФІШКА®

WWW.FISHKA.COM.UA

wap.fishka.com.ua



Інструкція для замовлення

• **Поліфонічні мелодії:** для замовлення виши в текст SMS-повідомленням код мелодії, де X заміни на 5 ікод�� на номер 10659

• **Мінімелодії:** для отримання виши в текст SMS-повідомленням код мелодії, де для телефонів Nokia, Samsung X заміни на Z, для телефонів Alcatel, Ericsson, LG, Motorola, Panasonic X заміни на 4 ікод�� на номер 10659

• **Тони для будильника:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом тону на номер 10659

• **Тони для SMS:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом тону на номер 10659

• **Суперзвукі:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом суперзвуку на номер 10659

• **Караоке:** для замовлення виши в текст SMS-повідомленням кодом караоке і відправ на номер 10899

• **Кольорові зображення:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом зображення на номер 10659

• **Анімація:** для замовлення відправ SMS-повідомленням кодом анімації на номер 4455

• **Java-ігри:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер 10899

• **Фан-відео:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом відео на номер 5599

• **Для абонентів lifе:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом теми на номер 4545

• **Теми для телефонів:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом теми на номер 4545

повідомлення з кодом теми на номер 5599

• Для абонентів lifе: відправ SMS-повідомлення з кодом теми на номер 4545

• **Java-книги:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом книги на номер 5599

• Для абонентів lifе: відправ SMS-повідомлення з кодом книги на номер 4545

• **Вартий:** відправлення відправ SMS-повідомлення з ПДВ на номер 10899 – 5 грн., з ПДВ, 4455 – 8 грн., з ПДВ, 10899 – 9 грн., з ПДВ, 5599 – 5 грн., з ПДВ, 4545 – 15 грн., з ПДВ. Отримання – безкоштовно.

Для отримання WAP-послуг: необхідно активувати та налаштувати дівіс на www.fishka.com.ua, повний каталог сервісів на wap.fishka.com.ua



БЕЗКОШТОВНИЙ КАТАЛОГ

КРАЩИХ МОБІЛЬНИХ СЕРВІСІВ

VIP CLUB
Мелодії з Голосом
Суперзвукі
Ізображенья
Фон-відео
JAVA-ігри
Стрічки
Одягомі
Надзи

4554

Для абонентів усіх національних GSM-операторів



ГОЛОСОВІ ПОСЛУГИ

460

ІНФОРМАЦІЙНИЙ ПОРТАЛ СПОРТИВНІ ФІШКИ

Будь в курсі всіх спортивних подій та результатів!

Сервіс працює щодобово. Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,20 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

511

Замовлення мелодії за допомогою диспетчера

Дуже простий спосіб отримати мелодію!

Зателефонуй за номером 511 та замов мелодію, яку бажаєш отримати!

Сервіс працює щодобово. Вартий поступки: 7 грн. за здіяння, 1,60 грн. за хвилину розмови. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

450

ПОРТАЛ КОХАННЯ

Зателефонуй за номером 450 та отримай масу задоволення

Найекскультистічніша дечата та хлопці розповідають про свої потасини історії та бажання. Велика кількість історій з життя, еротичних розповідей, неформального кохання та нетрадиційного сексу

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 4,47 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

504

ПОРТАЛ СМІХУ

Зателефонуй за номером 504 та отримай море задоволення та сміху!

Найвеселіші жарти, приколи та анекдоти від "Веселіх пісочин" та "Найкращих радіостанцій". "Ведомості про чоловіків" - франдук найкращих гумористів, також "Золотий Тусик", а також, фішки від веселих таємниць та багато іншого!

Сервіс працює щодобово. Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

559

ТЕМИ ДЛЯ МОБІЛЬНИХ ТЕЛЕФОНІВ

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

4545*

ТЕМИ ДЛЯ МОБІЛЬНИХ ТЕЛЕФОНІВ

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

559

JAVA-КНИТИ

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

4545*

JAVA-КНИТИ

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

559

ФАН-ВІДЕО

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

4545*

ФАН-ВІДЕО

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

559

АНАІМАЦІЯ

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

4455

АНАІМАЦІЯ

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

559

КАРАОКЕ

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

4455

КАРАОКЕ

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

559

СУПЕРЗВУКИ

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

4455

СУПЕРЗВУКИ

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

559

ТОНИ ДЛЯ БУДИЛЬНИКА

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

4455

ТОНИ ДЛЯ БУДИЛЬНИКА

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

559

ТОНИ ДЛЯ SMS

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

4455

ТОНИ ДЛЯ SMS

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

559

СУПЕРЗВУКИ

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

4455

СУПЕРЗВУКИ

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

559

ТОНИ ДЛЯ БУДИЛЬНИКА

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

4455

ТОНИ ДЛЯ БУДИЛЬНИКА

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

559

СУПЕРЗВУКИ

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

4455

СУПЕРЗВУКИ

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

559

ТОНИ ДЛЯ SMS

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

4455

ТОНИ ДЛЯ SMS

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

559

СУПЕРЗВУКИ

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

4455

СУПЕРЗВУКИ

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

559

ТОНИ ДЛЯ БУДИЛЬНИКА

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

4455

ТОНИ ДЛЯ БУДИЛЬНИКА

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

559

СУПЕРЗВУКИ

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

4455

СУПЕРЗВУКИ

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

559

ТОНИ ДЛЯ SMS

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартий поступки: 1,60 грн. за здіяння, 3,24 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)



УЯВИ СПРАВЖНІЙ ВИБУХ МУЛЬТИМЕДІА

Новий ноутбук Samsung M50 на базі мобільної технології Intel® Centrino™ подарує вам широкий простір для розваг та роботи на 17" екрані



M50

- Мобільна технологія Intel® Centrino™:
 - Процесор Intel® Pentium® M 770 (2.13 ГГц)
 - Безпровідний зв'язок Intel® Pro/Wireless Network Connection 802.11 b/g
 - 17" WXGA LCD (Super Bright Gloss, 200 nit)
 - Пам'ять 1 Гб DDR2 SODIMM, макс. 2 Гб
 - Жорсткий диск 100 Гб SMART UltraDMA, SATA, 5400 об./хв.
 - Nvidia Geforce Go 6600 128 Мб
 - Bluetooth
 - Super Multi Dual Layer Drive
 - 4 USB 2.0, IEEE1394, 1 Type II PC card
- 5-в-1 читувач карт MS, MS Pro, SD, XD, MMC
- RJ11, RJ45, TV-out (SVHS), VGA, Mic-in, Headphone-out (підтримка оптичного S/PDIF)
- Підтримка X-Dock
- Пульт дистанційного керування (тип PC card)
- Стандартна та підсиленна батареї у комплекті
- Windows XP Pro
- Програми AV Station, AV Station Now
- Вага 2.99 кг (з стандартною батареєю),
товщина 34.4 мм

Інфо-служба Самсунг Електронікс: 8-800-5020000
(дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовно)
www.samsung.ua

SAMSUNG